
Por sólo 2'99€
La revista de PLAYSTATION 2 y PSP más vendida en España
#90
Play
m a
Portugal 2,99€
¡DESCUENTO SEGURO!
AHÓRRATE 5 EUROS
EN NUESTROS JUEGOS RECOMENDADOS EN PÁG.81
•TOMB RAIDER LEGEND PSP
•MONSTER HUNTER FREEDOM PSP
•HITMAN: BLOOD MONEY PS2
•GUITAR HERO PS2
•URBAN CHAOS PS2
» REPORTAJE
PS3
¡Última hora sobre la nueva consola de Sony!
» REPORTAJE
PRO EVOLUTION SOCCER 6
Descubre antes que nadie las novedades del nuevo PES
» COMPARATIVA
AVENTURAS DE ACCIÓN
God of War, Tomb Raider Legend, POP3, Shadow of the Colossus...
GUÍA DE COMPRAS 150 JUEGOS COMENTADOS Y PUNTUADOS
¡PRIMERA REVIEW!
Si no lo jugaste en PSP...
¡Ahora podrás disfrutarlo en PS2!
GTA LIBERTY CITY STORIES
SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº55
¡GUÍA ESPECIAL!
Commandos Strike Force
Commandos Strike Force
Mapas detallados • Técnicas • Objetivos
¡Guárdala en la caja del juego!
GUÍAS Y TRUCOS
• El Código Da Vinci
• 24: The Game
LO MÁS NUEVO
• Syphon Filter Dark Mirror • Forbidden Siren 2
• LocoRoco • Super Dragon Ball Z • Shinobido
• FlatOut 2 • Juiced Eliminator • Piratas del Caribe...
8 424094 800032
00090


PÁGINA 22

REPORTAJE PES 6. Ya hemos probado la nueva versión del mejor simulador de fútbol para PS2. ¿Quieres conocer antes que nadie las novedades?


PÁGINA 64

COMPARATIVA Aventuras. Si te gustan los juegos que tienen acción, saltos, puzzles, investigación y hasta conduccción, no te pierdas esta comparativa.


PÁGINA 96

AVANCES Super Dragon Ball Z. Goku y sus compañeros de batallas vuelven a PS2 con un juego de lucha mucho más técnico que los de la saga *Budokai*.

SUMARIO #90

Play manía

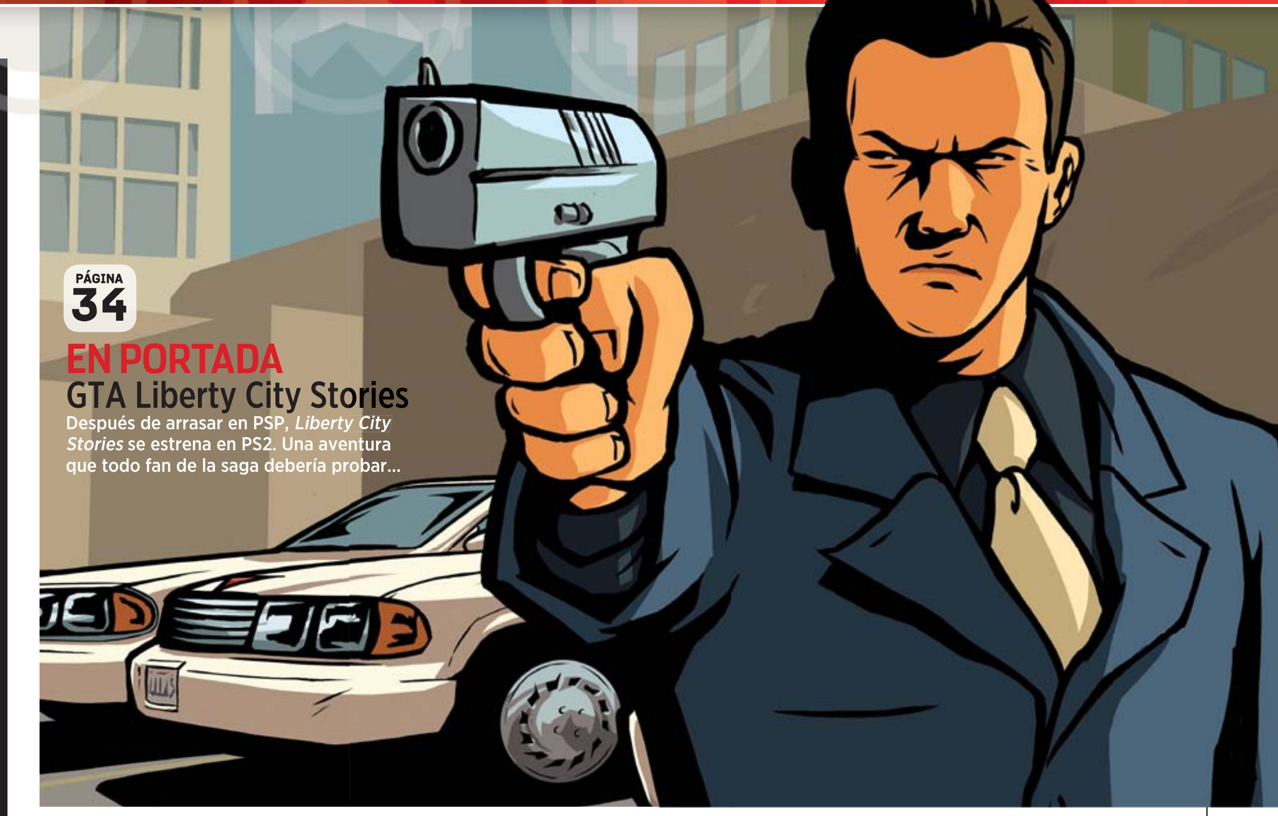
EDITORIAL
VIDEOJUEGOS, ARTÍCULO DE LUJO

El tema de este mes está siendo el precio de PlayStation 3. Que si es cara, que si no se puede equiparar el dólar al euro por las buenas, que si es injusto que cueste aquí lo mismo que en Alemania (donde el nivel de vida es más alto)... No vamos a entrar en polémicas, pero sí nos gustaría decir algo: PS3 es tecnología punta y la tecnología cuesta dinero.

No nos entendáis mal. A nosotros también nos gustaría que PS3 fuera más barata, o que se tuviera en cuenta el nivel de vida para poner los precios, pero esas cosas no pasan. No pasan con las televisiones de plasma, ni con los coches, ni con los teléfonos móviles... Cuando se lanza una nueva tecnología al mercado siempre, siempre es cara. ¿No os acordáis de que PS2 costó 75.000 pesetas? Pues después de más de 5 años 600 euros no es tanto... ¿Cuánto costaban los primeros vídeo DVD? ¿Cuánto cuestan ahora?

No hay que alarmarse ni llevarse las manos a la cabeza por el precio de la consola. Si no tenemos dinero en noviembre para comprar la máquina, ya lo tendremos en marzo, o en abril... A lo mejor para mayo baja de precio...

PS2 todavía tiene muchas, muchas alegrías que ofrecernos, con lo cual podemos esperar con total tranquilidad a que PS3 sea más asequible, o a que hayamos ahorrado lo suficiente. Para seguir disfrutando de buenos videojuegos no tenemos necesariamente que pasarnos ya, deprisa y corriendo, a la nueva generación. Cada uno que dé el salto cuando pueda. Eso sí, criticar a PS3 por ser un producto de ultimísima tecnología (sólo el reproductor de Blu-ray ya vale 600 euros) no nos parece justo.


PÁGINA 34

EN PORTADA
GTA Liberty City Stories
Después de arrasar en PSP, *Liberty City Stories* se estrena en PS2. Una aventura que todo fan de la saga debería probar...



PS3 plantea un montón de dudas... ¿Quieres conocer las respuestas?

Resuelve el misterio que oculta la obra de Da Vinci con este guía completa.

CALL OF DUTY 3 | PS3-PS2-PSP | ACTIVISION | SHOOT'EM UP SUBJETIVO | OTOÑO

¡Es la guerra!

LA TERCERA ENTREGA DE *CALL OF DUTY* SITÚA EL CAMPO DE BATALLA EN PS3, PS2 Y PSP

La II Guerra Mundial da el salto a la nueva generación y al nuevo capítulo de la saga *Medal of Honor* le acompañará también *Call of Duty 3*, en el que viviremos la más real de las guerras.

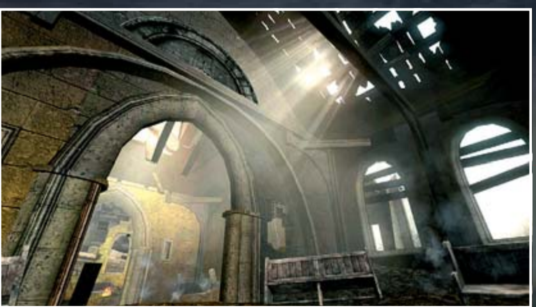
Francia, 1944. El ejército aliado lanza una ofensiva sobre París para librar a Francia del yugo nazi y cambiar el curso de la guerra. Este argumento, tomado de la realidad, servirá de base a *Call of Duty 3*, una nueva entrega de la popular saga que, en su salto a PS3, promete sumergirnos de lleno en una auténtica guerra. Y lo hará de muchas formas: una calidad gráfica alucinante, donde todo, desde los cascotes que vuelen debido a las explosiones, hasta las texturas de ropas, armas o edificios, será tan real que no daremos crédito a nuestros ojos. También mostrará una IA rival y aliada sorprendente y un sonido de explosiones y balas silbando por encima de nuestras cabezas tan real que nos hará agacharnos frente a la televisión. Lo dicho, la guerra más real. Y ojo, porque también habrá una versión para PSP que promete más acción aún.

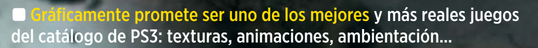






En su salto a PS3, *Call of Duty* nos promete la misma ambientación soberbia de las anteriores entregas, pero con apartado gráfico de infarto.





Gráficamente promete ser uno de los mejores y más reales juegos del catálogo de PS3: texturas, animaciones, ambientación...



A la hora de jugar disfrutaremos de una IA muy desarrollada, tanto de los soldados amigos, como de los enemigos.



Call of Duty 3 nos sumergirá en la guerra más real y deberemos ayudar al ejército aliado a librar París de los nazis.

CALL OF DUTY 3 EN PSP: UNA CONSOLA "GUERRERA"

Aunque aún no se han desvelado "oficialmente" los detalles de esta versión para la portátil de Sony, a juzgar por el aspecto de las pantallas vamos a poder vivir en ella uno de los mejores shooters subjetivos vistos hasta el momento. Además, a su modo para un solo jugador también podrían acompañarle modos multijugador a través de Wi-Fi para echarnos unos "piques" con otros amigos. Y todo con una calidad excepcional.





EL TERMÓMETRO





EL MANDO DE PS3

Porque su estética similar al Dual Shock 2 y sus opciones de detección de movimientos ha terminado por convencer a crítica, aficionados, compañías y desarrolladores.

CAPCOM, POR LANZAR LA EDICIÓN ESPECIAL DE *DMC3*

Capcom se ha acordado de nosotros y lanzará en nuestro país la edición especial, a precio Platinum, de *Devil May Cry 3*, en la que podemos manejar al hermano de Dante, Vergil.

TOMB RAIDER, POR ENTRAR EN EL GUINNESS

28 millones de copias en todo el mundo avalan el éxito de Lara Croft y sus aventuras, reconocida por los Premios Guiness como el "personaje de videojuegos de mayor éxito".



LOS PRECIOS DE LAS PELÍCULAS UMD

A partir de ahora, cada película bajará a 10 euros y las novedades saldrán directamente a 12,99.

LOS PERIFÉRICOS ANUNCIADOS PARA PSP

En marzo se habló de un GPS y una cámara EyeToy para PSP, pero en el E3 finalmente no se ha visto nada de nada. ¿Qué ha pasado con ellos?

EL APOYO A PS2

A pesar de haberse visto bastantes títulos para la consola en el E3, no había ninguno que no se hubiese anunciado antes y no se ha presentado nada que vaya más allá de la primavera del 2007.





EVENTO SONY

SE CELEBRÓ EL SONY GAMER´S DAY

Efectivamente, el evento organizado por Sony conjuntamente con la prensa especializada de toda España, se celebró el pasado 2 de junio en las oficinas de Sony. Allí, acudimos junto a los afortunados lectores de la revista ganadores del concurso organizado para estar presentes en el evento. Junto a ellos, **disfrutamos de un divertido día en el que Sony nos invitó a participar en diversos concursos** (con jugosos premios incluidos) con algunos de sus juegos estrella, como *SingStar* o *Tourist Trophy*, además de mostrarnos un avance de PS3 y de algunos de los juegos que nos esperan para PS2 y PSP.


Nuestro compañero David acompañó a y José Luis y Daniel, los lectores de PlayManía premiados.

ACTUALIZACIÓN PSP

"FIRMWARE" 2.71 PARA PSP

En la página web **www.yourpsp.com** ya está disponible la nueva actualización del "firmware" de PSP, concretamente la 2.71. La principal novedad es que hace posible **descargarse demos de juegos** desde la red directamente a la Memory Stick, estando ya disponibles en la misma página las **demos de *LocoRoco* y *Kazou*** (un juego de puzzles). También incluye una versión mejorada del Location Free Player y soporte para TV portátil.

ANUNCIO PSP

LOS NINJAS SE INFILTRAN EN PSP

Otra saga clásica debuta en PSP este mes. ***Tenchu: Time of the Assassins*** será el título de una aventura en el que volverán todos los personajes de la saga (Rikimaru, Ayame, Rin y Tesshu), y en el que cada uno tendrá su historia con sus propias misiones. Eso sí, sus principales armas seguirán siendo sus habilidades para el sigilo y la infiltración. El 23 de junio llegará a las tiendas de la mano de Sega.



MOTO GP | PSP | VELOCIDAD | FINAL DE AÑO

La máxima cilindrada se hace portátil

Play ¡PRIMERAS IMÁGENES!

EL CAMPEONATO DE **MOTO GP** LLEGARÁ A PSP

Tras muchos rumores, Namco Bandai ha confirmado que pronto su saga *Moto GP*, estandarte de la velocidad sobre dos ruedas en PS2, llegará a PSP. La versión para portátil será un emocionante arcade con la licencia del mundial 2005 de la máxima cilindrada. Incluirá 32 pilotos reales entre los que se han confirmado Valentino Rossi y Sete Gibernau, y 8 circuitos reales: Muguello, Donington, Estéril, Brno, Sachsenring y los tres españoles, Jerez, Catalunya y Valencia. Entre sus 8 modos de juego destacarán el modo Campeonato y las carreras Wi-Fi para hasta 8 jugadores simultáneos. De momento, no hay fecha de lanzamiento confirmada.

El mítico juego ofrecerá carreras arcade en el mundial de Moto GP de 2005.

RESERVOIR DOGS | PS2 | ACCIÓN | OTOÑO

Ladrones sin escrúpulos

LA CRUDEZA Y EMOCIÓN DE **"RESERVOIR DOGS"** EN UN JUEGO

La película de culto "Reservoir Dogs", dirigida en 1992 por Tarantino, llegará este otoño a PS2 convertida en un intenso juego de acción. Manejaremos a los seis integrantes de una banda de ladrones en fases que narrarán un salvaje atraco desde el punto de vista de cada uno. Una aventura sólo para adultos que, además, aclarará algunos puntos oscuros de la película

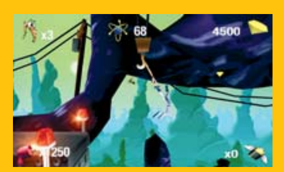




EN POCAS PALABRAS

ANUNCIO PSP

FELIZ COMO UNA LOMBRIZ



Que una lombriz vestida con un traje alienígena protagonice un juego es algo absurdo pero también divertido, como demostraron en los 90 los juegos de ***Earthworm Jim*** en las consolas de 16 bits. Y este delirante héroe renacerá en PSP con un título que recuperará el **desarrollo plataformero en 2D y el humor** que le hicieron triunfar, y que será espectacular gracias a sus gráficos 3D. Llegará este año.

PRUEBAS PS2

GRAN TURISMO EN LA RED

El 1 de julio comenzarán en Japón las pruebas de la versión Online de *GT4* para PS2. 5000 jugones probarán sus modos **Time Attack y Versus Racing** en red, además de **un sistema de Chat**. Sony prepara así el modo Online de los futuros *GT* de PS3, pero no ha confirmado que vaya a lanzar un *GT4 Online* para PS2. Os informaremos de las novedades al respecto.



NOVEDAD PS2

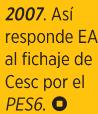
MÁS SINGSTAR

En agosto llegará al Reino Unido ***Singstar Anthems***, nueva edición del "superkaraoke" que mezclará **clásicos del pop y el rock con "hits" de divas disco**. Sus 20 canciones estarán inglés, pero puede que Sony lo comercialice en nuestro país como hizo con *Singstar 80´s*. ¿Cantaremos aquí los temas de Queen, Cher o Bananarama?

IMAGEN FIFA

UN GOLEADOR PARA EL FIFA

David Villa, el goleador del Valencia C.F., será la **imagen de *FIFA 2007***. Así responde EA al fichaje de Cesc por el *PES6*.





PERIFÉRICO

JUEGA MEJOR A *TEKKEN DR*

Muchos los fans de la lucha opinan que los juegos del género no tienen un control óptimo en PSP. Por ello, Namco Bandai va a incluir en la versión japonesa del esperadísmo *Tekken Dark Resurrection* **una cruceta que se superpone a la de consola y que facilita la ejecución de las diagonales**. El juego sale en septiembre en Europa, aunque no se ha confirmado si llevará está cruceta.

ANUNCIO

PERDIDOS EN LA CONSOLA

"Perdidos", una de las mejores series de televisión de los últimos años, saltará a las consolas. **Ubisoft convertirá en videojuego las aventuras del grupo de supervivientes** a un accidente aéreo en una isla que guarda terribles misterios. De momento nada se sabe del desarrollo o fecha de salida del juego.

NOVEDAD PS2

PAC-MAN EL PILOTO

Otro personaje mítico se pasa a la velocidad. En ***Pac-Man World Rally*** para PS2 y PSP el famoso "comecocos" disputará las **carreras de karts** más veloces, enfrentándose a amigos como Ms. Pac-man y a personajes de otros juegos de Namco-Bandai como el Príncipe de *Katamary Damacy*. Y todo usando "ítems" contra los rivales. **Lo jugaremos este verano.**



WEB OFICIAL

PLAYSTATION 3 YA TIENE WEB

En 5 meses comenzará una nueva era con el lanzamiento de PS3, y en internet ya hay un adelanto del futuro: **la recién nacida página oficial europea de la consola**. En ella te enteras en castellano de todo lo referente de la nueva máquina: sus capacidades, sus juegos, su lanzamiento... La dirección es: **http://eu.playstation.com/ps3**.

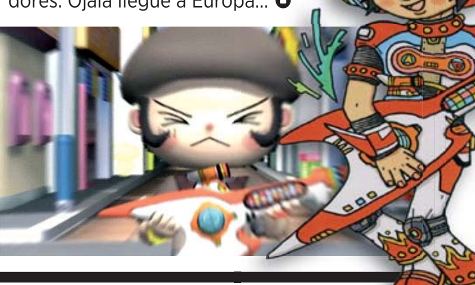
GUITAROO MAN LIVES! | PSP | MUSICAL | NOVIEMBRE EN USA

Guitarras contra el mal

UN CLÁSICO **MUSICAL** RENACE EN PSP

Hace ya 4 años salió en España *Guitaroo Man*, un magnífico juego musical para PS2 que no terminó de cuajar. Parece que el éxito fue mayor en Estados Unidos, donde van a tener ocasión de volver a disfrutarlo, esta vez en una versión portátil mejorada. El protagonista de *Guitaroo Man Lives!*, será un superhéroe que hará frente al mal tocando su guitarra al ritmo del mejor rock. Además contará con modos para dos jugadores. Ojalá llegue a Europa...





SPY HUNTER | PS2 | ACCIÓN/CONDUCCIÓN | 2006

Conviértete en el agente más veloz

SPY HUNTER CONTARÁ CON UNA PELÍCULA Y ADAPTACIÓN CONSOLERA



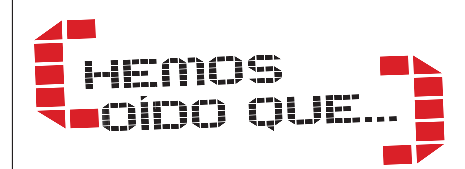
Hasta el 2007 no podremos disfrutar de la versión peliculera de *Spy Hunter*, un clásico de los 80 en el que manejábamos un veloz coche armado de los más sorprendentes gadgets. Eso sí, este verano se pondrá a la venta la versión jugable de la peli y podremos ponernos a los mandos del veloz Interceptor para detener a la corporación NOSTRA. Y por primera vez en la saga, vamos a salir del vehículo y protagonizar fases de acción y disparos. Además, el héroe del juego lucirá el rostro de Dwayne "La Roca" Johnson, famoso actor protagonista de "El Rey Escorpión" o "Doom".



Manejaremos el veloz Interceptor, un sofisticado vehículo capaz de convertirse también en moto.



Saldremos del coche, por primera vez en la saga, para disfrutar de numerosas fases llenas de tiros y acción.



...PlayStation 3 en España, sólo en versión cara.

El día del lanzamiento de PS3, el 17 de noviembre, **sólo llegará a España el modelo caro**, que por 599 euros incluye un disco duro de 60 Gigas y todos los puertos de comunicación (Wi-Fi, HDMI...). **Sony no organizará una campaña de reservas** como hizo con PS2. Esta vez habrá que reservarla en los comercios.

...*Siren 3* saldrá en PS3.

Sony está preparando la tercera parte de su inquietante "Survival Horror" *Forbidden Siren* (de cuya segunda entrega podéis leer un análisis este número). Sólo se ha confirmado que será para PlayStation 3.

...Pronto se anunciará un nuevo *Dragon Quest*.

Square Enix revelará en el próximo número del magazine nipón "Shonen Jump" un nuevo juego de su saga *Dragon Quest*. La única pista es una imagen que muestra una letra "J". **Nintendo DS y PS3 son las plataformas candidatas.**

...*Crysis* podría llegar a PlayStation 3.

Es el juego de PC más esperado y sus creadores, los alemanes Crytek, buscan profesionales para un proyecto de PS3, así que rumores sobre una posible conversión de *Crysis* se han disparado.



JAWS UNLEASHED | PS2 | ACCIÓN | VERANO

Te comerás a los bañistas

CONVIÉRTETE EN EL **TIBURÓN** MÁS FAMOSO DEL CINE

Juegos basados en pelis hay muchos, pero pocos nos permiten manejar al "malo". Este es el caso de *Jaws Unleashed*, un juego basado en la película "Tiburón" y en el que asumiremos el papel de un enorme escualo blanco dispuesto a asolar las playas de Amity Island. Con este planteamiento, los creadores de *Ecco the Dolphin* nos retan a escapar de los ataques de un cazatiburones y los intentos de un biólogo marino por capturarnos. Para ello, habrá que nadar rápido, usar una visión especial para detectar y marcar enemigos, cargar contra estructuras hasta destrozarlas y, por supuesto, devorar a nuestros atacantes de forma salvaje. El juego contará también con misiones secundarias y desafíos, como contrarrelojs, persecuciones, destrucción, sigilo...

La película "Tiburón" es la inspiración de esta originalísima aventura.

Nosotros seremos el tiburón, y podremos nadar, cargar contra plataformas, devorar gente...



PLANET PSP | PSP | GUÍA DE VIAJES | SEPTIEMBRE

Otra razón para llevar tu PSP en los viajes

LLEVA EN TU BOLSILLO UNA **GUÍA DE VIAJES** DE 6 CIUDADES

Sony lanzará en breve *Planet PSP*, una guía multimedia e interactiva de seis ciudades: Ámsterdam, Barcelona, París, Roma, Londres y Praga. En un solo UMD encontraréis mapas de estas ciudades, vídeos y fotos, 250 recomendaciones sobre qué ver, dónde comer y dormir, etc. Como ves, es otra razón para llevar tu PSP allá donde vayas.

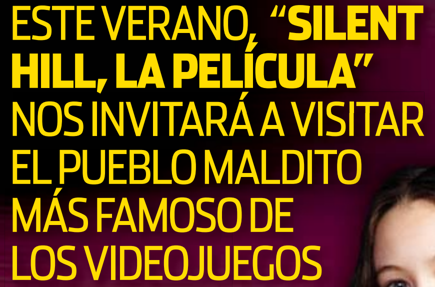
Rutas, mapas, vídeos, los mejores hoteles y restaurantes... *Planet PSP* es una guía de viaje interactiva de un total de 6 ciudades europeas.



PÁGINA DE PUBLICIDAD

PELÍCULA SILENT HILL | 28 DE JULIO

El terror continúa más allá de tu consola



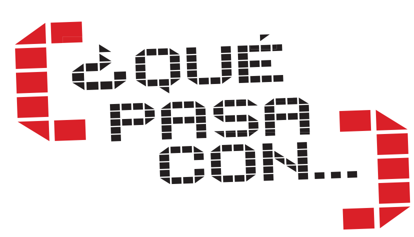
ESTE VERANO, "SILENT HILL, LA PELÍCULA" NOS INVITARÁ A VISITAR EL PUEBLO MALDITO MÁS FAMOSO DE LOS VIDEOJUEGOS

Y lo va a hacer de forma magistral, a juzgar por los trailers e imágenes que hemos visto y por la taquilla que ha conseguido hasta el momento en USA (73 millones de dólares en 40 días, frente a los 50 millones que ha costado realizarla). La película mezclará elementos de algunos de los juegos y nos invitará a acompañar a Rose y a su hija al pueblo maldito Silent Hill en busca de respuestas... Aunque quizá no quiera conocer la verdad que envuelve al fantasmagórico lugar... Un reparto con actores tan conocidos como Geraldine Chaplin o Sean Bean (Boromir en "ESDLA"), una ambientación calcada literalmente de los juegos (no en vano Konami ha participado activamente en la producción del filme) y la misma música y seres monstruosos que hemos "vivido" en la saga estarán presentes en una de las películas imprescindibles para este verano.



La ambientación será calcada a la de los videojuegos.

Algunos de los personajes que veremos en la película también estarán extraídos de los juegos, como la policía Cybill.



... Okami?

Es uno de los juegos más esperados de PS2, una maravillosa aventura en la que nos convertiremos en un dios con forma de lobo capaz de modificar los escenarios con su pincel mágico. Pero habrá que esperar más de lo previsto para disfrutarla, ya que **en Europa se retrasa hasta 2007**.

... Formula One 06?

Tranquilos, "alonsistas" y fanáticos de la Fórmula 1 en general. El juego de Sony para PSP y PS2 que recreará al detalle el actual campeonato del mundo se ha retrasado, pero sólo unas semanas. **Ahora la fecha prevista es el 12 de julio**. No os perdáis nuestro análisis el mes que viene.

... Obscure 2?

El primer *Obscure* nos sorprendió en 2004 con su propuesta de Survival Horror inspirado en las pelis de terror adolescente y su novedoso modo cooperativo. Y en el E3 de 2005 nos frotamos las manos cuando vimos la segunda parte. Pero en la feria de este año el juego no ha hecho acto de presencia y **nada se sabe sobre su lanzamiento. ¿Cancelación o simple retraso?**

... Rule of Rose?

Otro Survival Horror y de lo más original, ya que nos pondrá en el papel de una muchacha atormentada por un grupo de niños desequilibrados. Pues bien, **se ha confirmado que el juego saldrá en USA a finales de agosto**. Esperamos que sea el paso previo de su llegada a Europa.



[EL QUIOSCO]

PLAYMANÍA GUÍAS Y TRUCOS
» 4,95€ » YA A LA VENTA

GUÍAS PS2

Ya tienes en el quiosco el nuevo número de PlayManía GT, una revista en la que encontrarás las guías completas para los mejores juegos del momento. En este caso, ***El Código Da Vinci, 24: The Game, El Padrino*** y ***Project Zero 3***. Además de cientos de trucos, fichas coleccionables...

COMPUTER HOY JUEGOS
» 3,99€ » YA A LA VENTA

¡¡ROL ONLINE SIN CUOTAS!!

Te lo cuentan todo sobre la secuela de uno de los grandes éxitos del rol online, ***Guild Wars Factions***. Además, te ofrecen un **soberbio reportaje sobre la feria E3**.
Y de regalo, disfruta de uno de los juego de estrategia más divertidos: ***Knights & Merchants.***

NINTENDO ACCIÓN
» 2,99€ » YA A LA VENTA

¡PISA A FONDO EL ACELERADOR!

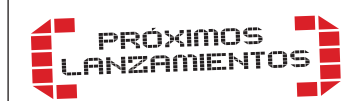
Además del estreno de ***CARS***, el mega éxito de Disney, este mes te enseñan **todos los juegos para la nueva consola de Nintendo, Wii**. Y por si tienes una DS, avance especial con los próximos éxitos para la portátil. ¡Toma ya!

HOBBY CONSOLAS
» 2,99€ » 23 DE JUNIO

¡UN DVD CON VÍDEOS DE LOS JUEGOS DE NUEVA GENERACIÓN!

El próximo número de Hobby Consolas viene con un fantástico regalo: un **DVD con vídeos de las novedades que se vieron en el reciente E3**. ¡Así seréis los primeros en ver los mejores juegos de PS3, Wii y Xbox 360 en vuestra televisión!





PRÓXIMOS LANZAMIENTOS

PS2

Semana del 12 al 16 de junio
Armored Core: Nine Breaker
Winback 2. Project Poseidon
And 1 Street Basketball

Semana del 19 al 24 de junio
GTA Liberty City Stories
Dynasty Warriors 5 Empires
Cars
Super Monkey Ball Adventure

Semana del 26 al 30 de junio
Forbidden Siren 2
Sensible Soccer
Super Dragon Ball Z

Semana del 3 al 7 de julio
Street Fighter Alpha Anthology

Semana del 10 al 15 de julio
Formula One 06



GTA Liberty City Stories es uno de los lanzamientos más fuertes para PS2.

PSP

Semana del 12 al 16 de junio
Popolocrois
Field Commander
Untold Legends:
The Warrior's Code
Astonishia Story
Talkman

Semana del 19 al 24 de junio
Cars
LocoRoco
Super Monkey Ball Adventure
Tenchu: Times of Assassins

Semana del 26 al 30 de junio
NBA Ballers: Rebound
Syphon Filter Dark Mirror
Def Jam Fight for NY: The Takeover

Semana del 3 al 7 de julio
Practical Intelligence Quotient
Juiced Eliminator

Semana del 10 al 15 de julio
Global Defense Force
All Star Fighters
Capcom:
Classics Collection Remixed



Syphon Filter y *LocoRoco* son los títulos más potentes del mes en PSP.



Nota. Estas fechas son orientativas.

CALENDARIO

DEL 12 DE JUNIO
AL 13 DE JULIO

LUNES 12/6
LANZAMIENTO PS2
WINBACK 2: PROJECT POSEIDON
Un juego de acción en el que manejamos a tres mercenarios y donde lo importante es darle gusto al gatillo.
www.virginplay.es

MARTES 13/6

MIÉRCOLES 14/6
LANZAMIENTO PSP
TALKMAN
No es un juego: es un traductor. Te permitirá comunicarte en casi cualquier país usando frases básicas. Incluye micrófono.
www.yourpsp.com

JUEVES 15/6

VIERNES 16/6
RELANZAMIENTO PSP
POPOLOCROIS
Tras acumular varios retrasos, por fin se pone a la venta este RPG, un juego colorista y largo, aunque con un entorno 2D bastante simple.
www.virginplay.es



DOMINGO 18/6

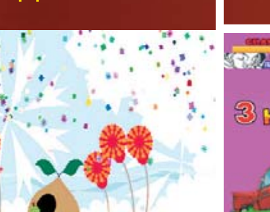
LUNES 19/6

MARTES 20/6
LANZAMIENTO PSP
LOCOROCO
Si quieres probar una experiencia original con tu PSP, éste es el juego que andabas buscando. Un plataformas diferente y colorista.
www.yourpsp.com

MIÉRCOLES 21/6
LANZAMIENTO PS2
DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRES
Vuelven las batallas multitudinarias en la China feudal, esta vez con algo más de estrategia y con el derroche de acción de siempre.
www.virginplay.es

JUEVES 22/6
LANZAMIENTO PS2/PSP
CARS
Los más pequeños disfrutarán de lo lindo con este simpático arcade de carreras protagonizado por los coches de la película de Disney.
www.thq-games.com

VIERNES 23/6
LANZAMIENTO PS2
GTA LIBERTY CITY STORIES
Hemos pasado del día 9 al 23, pero os aseguramos que la espera va a merecer la pena, sobre todo para los que no lo hayan jugado en PSP.
www.rockstargames.com



LUNES 26/6
LANZAMIENTO PS2/PSP
SUPER MONKEY BALL ADVENTURE
Un simpático plataformas en el que tendremos que explorar coloristas escenarios manejando a un mono encerrado en una bola.
www.es.atari.com

MARTES 27/6
LANZAMIENTO PS2
SENSIBLE SOCCER 2006
Un clásico de los tiempos del ordenador Amiga, que vuelve con su misma estética y jugabilidad. Se ha quedado un pelín antiguo...
www.codemasters.es

MIÉRCOLES 28/6
LANZAMIENTO PS2
FORBIDDEN SIREN 2
Si te va el terror sicológico, los juegos con atmósfera opresiva y con un desarrollo plagado de posibilidades, este es tu juego.
http://es.playstation.com



JUEVES 29/6
LANZAMIENTO PS2
SUPER DRAGON BALL Z
Un nuevo *DB* que se desmarca de la saga *Budokai* al presentar un estilo de juego más complejo. No te pierdas nuestro "Avance".
www.es.atari.com

VIERNES 30/6
LANZAMIENTO PSP
SYPHON FILTER DARK MIRROR
Un clasicazo de los tiempos de PSone que se estrena en PSP con una aventura de acción a la altura de la portátil. De lo mejorcito.
www.yourpsp.com

SÁBADO 01/7

LUNES 03/7
LANZAMIENTO PSP
NBA BALLERS: REBOUND
Tras sufrir algún que otro retraso, ya puedes disfrutar en tu PSP de este divertido arcade de basket, dos contra dos. Puro espectáculo.
www.virginplay.es





MIÉRCOLES 05/7

JUEVES 06/7

VIERNES 07/7
LANZAMIENTO PSP
JUICED ELIMINATOR
Frenéticas carreras, mucho tuning y emoción asegurada con la versión para PSP de uno de los arcades de velocidad más completos de PS2.
www.thq-games.com

DOMINGO 09/7

LUNES 10/7



MIÉRCOLES 12/7
LANZAMIENTO PS2
FORMULA ONE 06
El esperadísimo simulador de Fórmula 1 se ha retrasado unos días, lo suficiente para no poderos ofrecer el análisis en este número.
http://es.playstation.com

JUEVES 13/7

TE DESCUBRIMOS LAS **CLAVES** DE LA NUEVA

TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE PS3

¡NUEVOS DATOS!

Sony aprovechó el E3 para presentar en sociedad su nueva PlayStation, una consola que desde ese mismo día ha hecho correr ríos de tinta: su precio, sus prestaciones, los dos modelos, el Blu-Ray, el nuevo mando... ¿Quieres conocer toda la verdad sobre PS3?

El 17 de noviembre Sony pondrá a la venta su flamante PS3, una consola cargada de posibilidades y que supondrá un auténtico salto de generación. Eso sí, ¿merecerá la pena pagar 600 euros por ella? ¿Realmente nos va a aportar tantas cosas nuevas? Vamos a descubrirlo.

Una apuesta por la tecnología. Hacerse con una PS3 te va a garantizar tener la consola de nueva generación más potente del mercado. ¿Te parece alto su precio? Bueno, la tecnología hay que pagarla, y los componentes de PS3 son de ultimísima generación: el procesador Cell, el chip gráfico RSX y el lector Blu-ray. Y eso sin contar con la tecnología inalámbrica Bluetooth 2.0 para los mandos (que además tienen sensores de movimiento), conexiones Wi-Fi para, por ejemplo, conectarnos a Internet o a

» Datos básicos

Fecha de Lanzamiento
El 17 de noviembre

Precio
499 € (20 Gigas) / 599 € (60 Gigas)

Peso y Dimensiones
5 kg. / 32,5 cm (largo) x 9,8 cm (alto) x 27,4 cm (ancho)

Funciones
- Ver películas y vídeos.
- Escuchar música.
- Ver fotos.
- Servicio de descargas.
- Juego en red.
- Opciones de comunidad.
- Y por supuesto... jugar.



Durante el reciente E3 pudimos probar la nueva consola, así como algunos de sus primeros juegos.

CONSOLA



nuestra PSP, disco duro, lector de tarjetas...
Empezando por el procesador, el Cell ha sido diseñado por IBM y es muy superior a los que se pueden encontrar en los ordenadores actuales. Además, ofrece una nueva forma de trabajar a los desarrolladores (por ejemplo, pueden reservar una parte de su "potencia" a crear sonido 5.1 en tiempo real, otra a crear un comportamiento físico real de los objetos...). Su potencial, unido al del chip gráfico RSX, será capaz de generar unos gráficos similares a los de las películas realizadas por ordenador... en el futuro.
Por su parte, el Blu-ray es un nuevo sistema de almacenamiento de datos que consiste en un disco que parece un DVD, pero que tiene una capacidad de almacenamiento muy superior, de 30 a 54 gigas, frente a los 4,3-8,3 gigas del DVD. Esto significa que los programadores van a disponer de más "espacio" para crear juegos más espectaculares y complejos.
Además, el Blu-ray aspira a convertirse en el sucesor del DVD como formato de vídeo. Los primeros reproductores domésticos de vídeo Blu-ray (que no bajan de los 1000 dólares), se empezarán a comercializar a finales de junio en Estados Unidos. La principal ventaja respecto al DVD es que ofrecerán una calidad de sonido e imagen muy superior. Por supuesto, PS3 también va a reproducir las películas en Blu-ray, lo que la convierte en el reproductor más barato. Como veis, ya no es tan cara como parecía. Eso sí, tanta tecnología plantea otro problema...

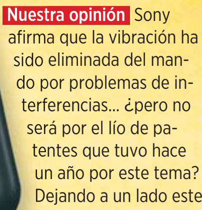
PS3 se destapa como la consola de nueva generación más completa y potente del mercado. Tecnología punta.



Pudimos probar los sensores de movimiento del Dual Shock jugando con *Warhawk*, el primer juego en aprovechar esta nueva tecnología.

El nuevo mando: el sucesor del Dual Shock

El modelo "bumerán" que fue presentado en 2005 ha pasado a mejor vida, dejando paso a una nueva generación de Dual Shock. La principal novedad del nuevo modelo es que no tendrá función de vibración porque incorporará una nueva tecnología: sensores de movimiento en tres ejes (izquierda-derecha, arriba-abajo y adelante-atrás). Esto quiere decir que ciertos juegos, como *Warhawk*, podremos controlarlos con tan sólo mover el pad, sin tocar los sticks, y según orientemos el mando así se comportará nuestro personaje, nave o vehículo. Casi todas las compañías están buscando ya usos a esta nueva tecnología, y seguro que en el futuro encontraremos aplicaciones muy curiosas...
Además, el nuevo Dual Shock será inalámbrico y funcionará según el estándar Bluetooth 2.0, es decir, hasta una distancia de unos 18 metros. Sony ha confirmado que la batería durará unas 24 horas, que se recargarán vía USB y que gracias al puerto mini USB del mando podremos jugar "con cables" mientras se carga. Además, PS3 reconocerá hasta 7 mandos inalámbricos, que podrán unirse a un juego ya en marcha sin problemas.
Pero aún hay más cambios: el pad resulta más ligero que un Dual Shock 2 y los botones L2 y R2 ahora actúan como gatillos, es decir, son más grandes y tienen un recorrido mayor.



Estéticamente apenas hay diferencias con el modelo actual. Eso sí, podrás jugar sin cables de por medio y... ¡moviendo los brazos!

Nuestra opinión Sony afirma que la vibración ha sido eliminada del mando por problemas de interferencias... ¿pero no será por el lío de patentes que tuvo hace un año por este tema? Dejando a un lado este detalle, el mando nos ha gustado, aunque Sony no ha arriesgado con el diseño y ha innovado lo justito. Nos hubiera gustado un pad completamente nuevo... Pero tenemos que reconocer que nos ha convencido en nuestra primera toma de contacto.

¿Qué necesito para disfrutar a tope de PS3?

PS3 y su lector de Blu-ray nos van a permitir disfrutar de imágenes en alta definición, uno de los temas "estrella" en la guerra de la nueva generación de consolas. Pero ¿qué es exactamente la Alta Definición o también llamada HD o High Definition? Pues es una tecnología que permite que los televisores ofrezcan cuatro veces más resolución. Vamos, que si en un televisor normal vemos la imagen formada por 1000 puntitos (por decir algo), en un TV de Alta Definición la misma imagen estaría formada por 4000, lo que nos garantiza muchísimo más detalle y nitidez. Os aseguramos que la diferencia es pasmosa. Pues bien, PS3 está equipada con una salida HDMI

¿Es PS3 la consola más "grande" de la historia?

Viendo las dimensiones de la consola, cualquiera podría pensar que PS3 va a ser una máquina muy grande... Y es verdad. Si la comparamos con la actual PS2 Slim, es David contra Golitah; y frente a la nueva consola de Nintendo (Wii) parece un enorme trasto. Eso sí, Wii no tiene disco duro y la fuente de alimentación es externa. Su tamaño será más cercano al del Xbox 360, aunque la máquina de Microsoft lleva la fuente de alimentación externa y en el caso de PS3 irá dentro de la carcasa. En cualquier caso podéis comprobar que PS3 es un "maquinón".



Las dos PS3: hermana rica, hermana pobre

Quizá tu principal duda ahora mismo sea: ¿qué PS3 me compro, la cara o la barata? Puede que a la hora de la verdad esta duda deje de tener importancia, porque Sony nos acaba de "chivar" que el 17 de noviembre sólo estará disponible el modelo "caro"... De todos modos, vamos a intentar aconsejarte en este "dilema".
El modelo de 599 euros contará de serie con un disco duro de 60 gigas, conexiones Wi-Fi, puerto HDMI, lector de tarjetas... Llevará el logo de PlayStation 3 en plateado, igual que la banda del frontal. La versión de 499 euros, ofrecerá un disco duro de 20 gigas, y no tendrá puerto HDMI, ni Wi-Fi, ni lector de tarjetas.

Nuestra opinión A nuestro juicio, el modelo barato no merece la pena. La conexión Wi-Fi permitirá acceso remoto a internet, la conexión HDMI es lo único que garantiza ver los juegos con calidad de Alta Definición y con un disco de 60 gigas podrás descargarte bastantes más demos, música o extras para los juegos que con uno de 20. Es posible que estas deficiencias puedan subsanarse con periféricos externos, pero seguro que su precio suma más de 100 euros... Además, se rumorea que el disco duro del modelo de 20 gigas no será extraíble, y por lo tanto, no podremos cambiarlo.



■ Modelo con disco duro de 20 gigas: es la versión más económica, aunque ofrece menos puertos y no tiene conector HDMI.



■ Modelo con disco duro de 60 gigas: tendrá detalles en plateado, conexiones Wi-Fi, conector HDMI, lector de tarjetas...

Conexiones para todos los gustos

CONEXIONES USB.
PS3 tiene 4 puertos USB, que nos permitirán conectar los nuevos Dual Shock para jugar mientras se cargan, y será compatible con un amplio arsenal de periféricos USB: discos duros USB, pendrives, teclados, ratones, headsets...

LECTOR DE TARJETAS.
El modelo caro de la consola contará con un lector de tarjetas (Memory Stick, SD y Compact Flash) en la parte frontal. En el modelo barato, puede que funcione algún lector de tarjetas USB o incluso puede que Sony comercialice alguno... Este lector nos permitirá, por ejemplo, pasar nuestras fotos de la cámara al disco duro de PS3.

CONEXIONES INALÁMBRICAS.
• **Wi-Fi:** sólo el modo "caro" va a contar con Wi-Fi de serie, lo que nos permitirá, por ejemplo, conectarnos a Internet sin estar físicamente unidos al módem. Además, el Wi-Fi también nos dará la posibilidad de comunicarnos con PSP. En teoría, podremos intercambiar datos entre ambas consolas (música, vídeos, fotos...) e incluso utilizarla en algunos juegos de PS3, como *Formula One*, en el que PSP podría actuar como retrovisor durante las carreras. Tampoco se descarta que actúe como pantalla remota de PS3, como mando a distancia o como pad en los propios juegos de PS3.
• **Bluetooth 2.0.** Ambos modelos de la consola son compatibles con este sistema de conexión inalámbrico que, además de gran alcance (unos 18 m), no se ve afectado aunque haya obstáculos de por medio. Con este sistema funcionarán los nuevos Dual Shock y puede que algunos teclados, ratones y headsets inalámbricos. Quien sabe, incluso puede que nuestro teléfono móvil se acabe acoplando a PS3 por Bluetooth...

■ PS3 reconocerá muchos periféricos USB, como teclados, pendrives, headsets...

■ Este cable mini USB nos permitirá cargar los mandos mientras jugamos.



■ PS3 será compatible con las memorias más extendidas, como Memory Stick, SD y Compact Flash. El modelo "caro" llevará de serie un lector de tarjetas.



■ Los cables HDMI serán imprescindibles para conectar nuestra PS3 a una tele de Alta Definición compatible.



■ Si tienes un monitor de PC en casa, podrás conectar tu PS3 al monitor por medio de este cable HDMI-DVI.

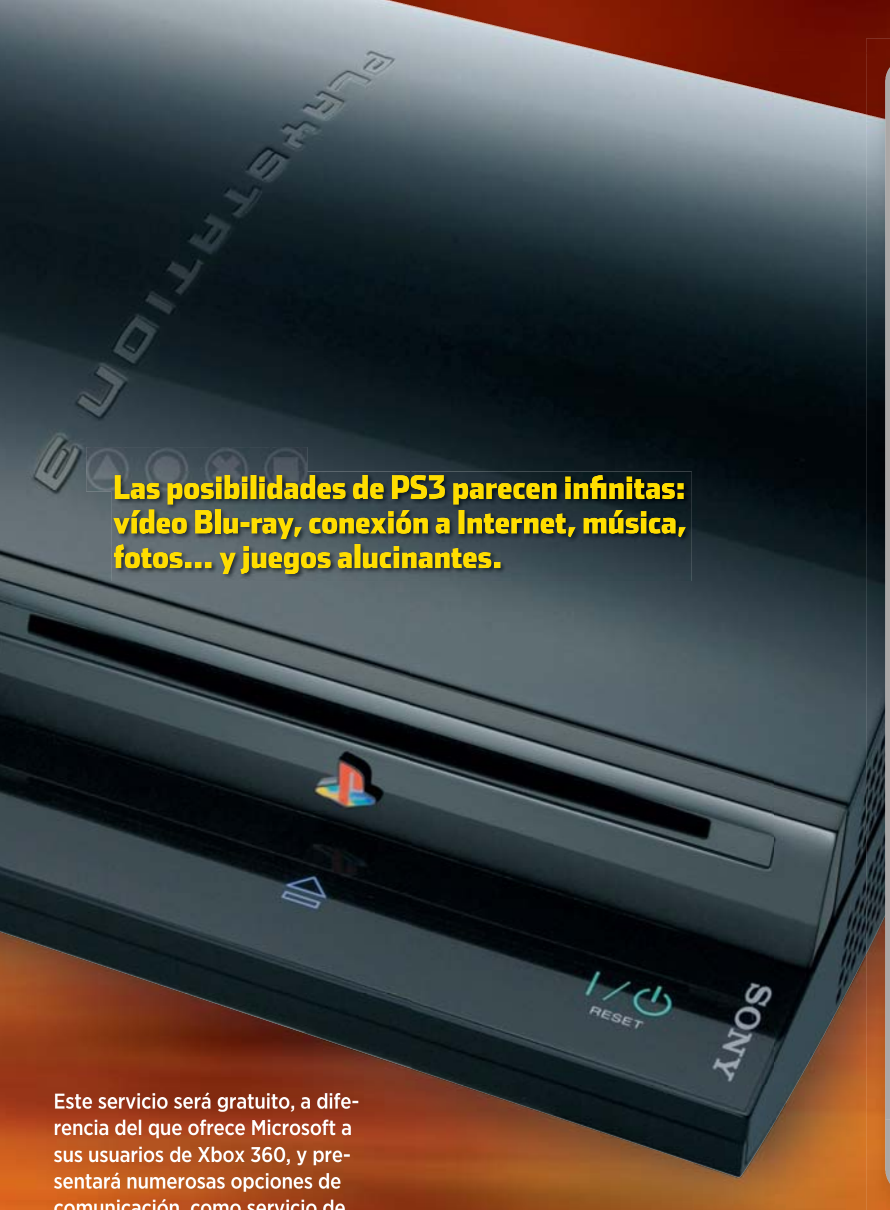
» que permite que la conectemos a uno de estas HDTV. Y para disfrutar de PS3 al máximo va a ser casi imprescindible cambiar de televisor, ya que sino nos perderemos buena parte del detalle de los juegos... y de las películas. Si tenemos en cuenta que una tele de Alta Definición "normalita" viene a costar unos 1000 euros, parece que el salto a la nueva generación nos va a salir un poco caro. Si tienes en casa un monitor de PC relativamente moderno (con entrada DVI), podrás ir tirando sin problemas. De todos modos, no te pongas nervioso, que se podrá jugar en un tele convencional aunque nos perdamos buena parte del espectáculo. Eso sí, PS3 es mucho más que jugar y ver películas...

Mucho más que una consola de videojuegos.

En su afán por convertirla en el centro de ocio de nuestro salón, Sony va a incluir muchísimas más funciones en su nueva consola, algunas de ellas disponibles desde su día de lanzamiento y otras más que se irán descubriendo en el futuro, con nuevas actualizaciones.
De momento, parece seguro que en el terreno de Internet PS3 va a tener mucho que decir. Algunas opciones, como navegar libremente por páginas, no se han confirmado... pero tampoco están descartadas. Lo que sí es seguro es que por medio del nuevo servicio Online de Sony, por ahora bautizado como PlayStation Network Plataform o PlayStation Hub, podremos descargarnos todo tipo de contenidos, algunos gratuitos (trailers de películas, demos de juegos...) y otros de pago (extras para los juegos, canciones, puede que hasta juegos clásicos...).



■ Tener una tele de Alta Definición (HDTV) será fundamental para disfrutar a tope del potencial gráfico de PS3.



Las posibilidades de PS3 parecen infinitas: vídeo Blu-ray, conexión a Internet, música, fotos... y juegos alucinantes.

Este servicio será gratuito, a diferencia del que ofrece Microsoft a sus usuarios de Xbox 360, y presentará numerosas opciones de comunicación, como servicio de mensajería entre usuarios, listas de amigos para buscar a nuestros conocidos y en el futuro hasta videoconferencia. El servicio, si todo sigue su curso, estará disponible el 17 de noviembre.

Las posibilidades del disco duro. Por otra parte, tal y como afirma el jefe de software de Sony Computer Entertainment, Izumi Kawanishi, PS3 está diseñada para ser una máquina muy versátil, y seguro que nos sorprenderá con funciones de todo tipo. Técnicamente será viable conectar una sintonizadora de televisión a PS3 y grabar en su disco duro los programas de televisión, por poner un ejemplo. No obstante, el disco duro también tendrá muchas otras funciones, aparte de almacenar los archivos descargados. En él podremos instalar los juegos que así lo requieran, como los juegos de rol masivos (*Final Fantasy XI*, por ejemplo) y además permitirá acortar considerablemente los tiempos »

» Así serán los menús de PS3

Si tienes o has manejado una PSP, ya tendrás una idea aproximada de cómo serán las opciones y la estética que ofrecerá PlayStation 3, ya que "copiarán" todo lo visto en el X-Media Bar, el sistema de menús de la portátil de Sony. Estas imágenes que os mostramos, pertenecientes a una demostración en la pasada feria E3, son sólo un "work in progress", es decir, no son definitivas, pero ya dejan entrever que ofrecerán una serie de opciones generales similares a las de PSP (acceso a juegos, vídeos, fotos y música o navegar por Internet) junto con otras nuevas, específicas de PS3: iniciar la consola con distintos usuarios (y distintas opciones, como control parental), descarga de contenidos...

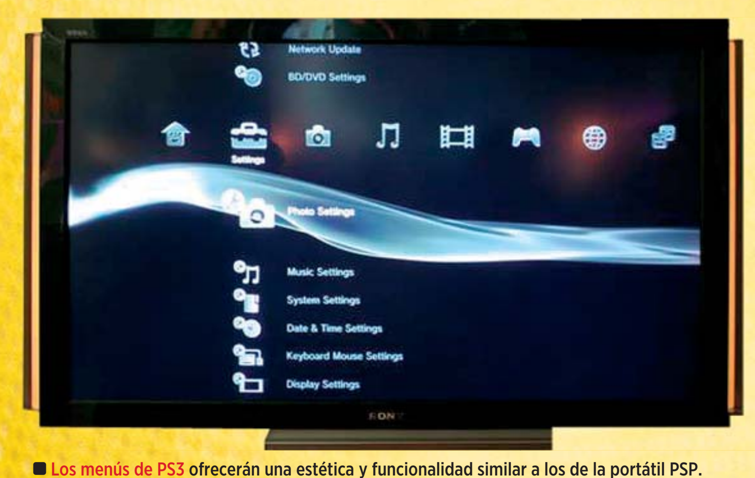
Nuestra opinión Como en el caso del mando, Sony no se ha devanado los sesos a la hora de diseñar un nuevo sistema de menús. Eso sí, son aún más elegantes e igual de funcionales que en PSP, algo de agradecer para una consola que nos va a permitir muchas más funciones aparte de jugar.



Podremos crear perfiles de usuario, para arrancar PS3 con distintos parámetros.



Vídeo, foto, música... PS3 ofrecerá unas variadas funciones de muy fácil acceso.



Los menús de PS3 ofrecerán una estética y funcionalidad similar a los de la portátil PSP.

» Blu-ray: el formato del futuro

Al igual que pasó con las cintas de vídeo, que dejaron paso a los DVD, las compañías cinematográficas ya están buscando un nuevo formato sucesor del DVD vídeo. Los dos candidatos son el HD-DVD y Blu-ray, y ambos apuestan por unos discos con mayor capacidad de almacenamiento y una calidad de imagen muy superior, que sólo se disfrutará plenamente con los televisores de Alta Definición. Sony, uno de los principales impulsores del Blu-ray, ha apostado abiertamente por su formato con PS3, como ya hiciera con el DVD cuando lanzó PS2. Lo mejor de todo es que la primera generación de reproductores Blu-ray va a ser bastante cara, alrededor de los 1000 dólares, lo que va a convertir a PS3 en el reproductor más económico del mercado... Por el contrario, las películas van a ser bastante más baratas que cuando se lanzó el DVD, y rondarán los 20-25 euros. No todo iban a ser precios por las nubes..



Las primeros lanzamientos en formato Blu-ray mezclarán novedades (que costarán cerca de 25 €) con películas más antiguas (en torno a 20 €).





Este es el primer Blu-ray de Sony, que se pondrá a la venta en USA a finales de junio por unos 1000 dólares.



Las compañías cinematográficas ya están preparando el lanzamiento del Blu-ray en Japón, con campañas de publicidad muy "tradicionales"...

¿Qué pasará con los periféricos?





Este "flexo" es un prototipo de la nueva cámara EyeToy, tal cual la vimos en el E3.



Eye Of Judgement es un original título para esta nueva cámara EyeToy, en el que usaremos cartas para invocar criaturas.

PS3 no tendrá puertos para mandos como PS2 y PSone. Sólo tendrá 4 puertos USB frontales y, por lo tanto, sólo funcionarán en principio los periféricos USB (sirvan como ejemplo los micros de SingStar). Sony tampoco ha confirmado que esté trabajando en un adaptador USB que nos permita conectar nuestros Dual Shock 2, pero técnicamente es viable.
Del mismo modo, al utilizar conexiones inalámbricas Bluetooth, es más que probable que funcionen buena parte de los teclados, ratones y headsets que utilicen esta tecnología. Además, Sony ya ha confirmado que habrá periféricos nuevos, como una nueva generación de cámaras EyeToy o una cámara IP de Alta Definición que nos permitirá realizar videoconferencias. Y eso es sólo el principio...



Gracias al Bluetooth, será posible conectar ciertos teclados, ratones y periféricos inalámbricos (como headsets) a PlayStation 3 sin cables.

de carga de los juegos, tal y como nos confesaron los creadores de la demo de *Gran Turismo HD* (comentaron que será posible reducirlos a 3 segundos).

La cantidad de tecnología punta que acumula PS3 hace que su precio sea elevado, pero va a merecer la pena.

Y todo con la garantía PlayStation.

Si a toda esta abrumadora tecnología le sumamos el hecho de que estamos hablando de una nueva generación de PlayStation, tenemos como resultado una máquina que nos garantiza calidad y diversión. La lista de desarrolladores que trabaja en PS3 no deja de crecer. A sagas consagradas como *Tekken*, *Metal Gear* o *Final Fantasy* se suman títulos nuevos y espectaculares como *Assassin's Creed* o *Heavenly Sword* (échale un vistazo al suplemento del E3). Además, sabemos sobradamente que Sony va a seguir "inventando", igual que ha hecho hasta ahora, para sorprendernos con nuevas ideas (¿habéis visto *Eye of Judgement*).
Es verdad que hablar de 600€, más lo que valgan los juegos (que aún no se sabe) y una tele HD son palabras mayores, pero la máquina lo vale. A lo mejor estas navidades no nos llega el bolsillo, pero si no es noviembre, será en enero, febrero, marzo...

Los rivales de PS3

• X-Box 360.

Es la rival más directa de PS3, y en este E3 ha mostrado títulos más trabajados que los primeros lanzamientos. Su principal ventaja seguirá siendo sus opciones Online (**el juego en red, descarga de contenidos**...). Y, gracias a un periférico adicional, **reproducirá HD-DVD vídeo.**



• Wii

No competirá directamente con PS3, ya que **gráficamente quedará muy por detrás**. Sin embargo, **pretende revolucionar los videojuegos** al cambiar la forma de controlarlos (su mando especial además llevará altavoz incorporado). Estará disponible por **menos de 250 euros** a finales de año. No **reproducirá vídeo** en Alta Definición.

GLOSARIO



• **Blu-ray:** es un nuevo estándar digital, que se refiere al láser de haz azul, capaz de leer discos de mayor capacidad (entre 30 y 54 gigas, 7 y 13 veces más capacidad que un DVD convencional). Esto aplicado a la industria del cine supone ofrecer unas películas con menor compresión y mayor calidad de imagen. Y en el caso de los juegos, permitirá a los programadores trabajar con texturas sin comprimir, introducir muchas más pistas de audio, sonido 5.1 o extras como una saga de juegos entera.

• **HD:** hace referencia al término anglosajón High Definition o Alta Definición. Es un nuevo estándar en la calidad de imagen de los televisores, que se caracteriza por ofrecer una calidad de imagen aproximadamente 4 veces superior a la de los televisores convencionales.



• **HDTV:** es la forma de agrupar a todos los televisores capaces de emitir imágenes en Alta Definición.

• **HD Ready:** es un término que puede inducir a engaño, ya que tan sólo indica que el televisor está preparado para la futura televisión en Alta Definición, y por lo tanto debe tener una entrada digital que permita decodificar la señal HDCP.

• **HDCP:** es el nuevo protocolo de protección de señales digitales para controlar la piratería. ¿Esto qué quiere decir? Pues que si quieres disfrutar del Blu-ray de PS3 en todo su esplendor, tendrás que buscar un televisor con entrada HDMI, que decodifica de forma automática la protección HDCP. En caso contrario, las imágenes que verás no tendrán la máxima calidad...

• **HDMI:** el modelo caro de PS3 cuenta con una salida HDMI en su parte posterior, que es la que permite conectar la consola a un televisor de Alta Definición para disfrutar de la mayor calidad de imagen y sonido posible. Lleva la señal de audio incluida.

• **DVI:** es el conector anterior al HDMI y es el que llevan algunas teles de Alta Definición antiguas y algunos monitores de ordenador. No habrá problemas en usarlo para jugar, pero sí para ver películas en Blu-ray (si el televisor no tienen el protocolo HDCP). Y si la tele no tiene DVI ni HDMI, la calidad de imagen bajará a la mitad.

PES6 PRO EVOLUTION SOCCER

VUELVE EL "CRACK" DE LOS SIMULADORES DE FÚTBOL

PS2 | DEPORTIVO | KONAMI | OTOÑO

Después de probarlo en el reciente E3, ya teníamos ganas de disfrutar con calma del nuevo *PES*. Preparaos, fans del fútbol, porque la nueva temporada se presenta más apasionante que nunca.

Play Manía ¡YA LO HEMOS JUGADO!

Con el Mundial de Alemania en todo su esplendor y nuestras pasiones "futboleras" en lo más alto, Konami no ha podido elegir mejor momento para enviarnos una temprana beta de *Pro Evolution Soccer 6*, una versión muy "primitiva" del juego que sólo deja jugar partidos amistosos con un puñado de selecciones. Aún así, ya podemos contaros cómo va a ser el juego de fútbol más esperado.

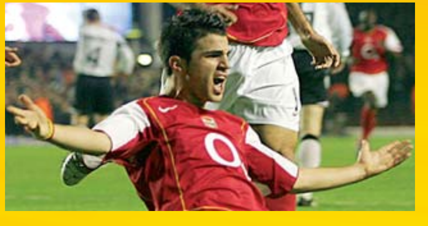
Antes de empezar, conviene decir que no os esperéis revoluciones en ningún sentido. *PES6* seguirá fiel a su estilo, ofreciendo un sistema de juego profundo como pocos gracias al que, con práctica, seremos capaces de plasmar sobre el campo todas las jugadas que se nos ocurran. Eso sí, como sucede año tras año, han introducido novedades sobre esta base, que nos ofrecen más alternativas en el juego y siempre en busca de un mayor realismo.

A la hora de jugar, la primera diferencia tiene que ver con los tiros a puerta. Aspectos como la orientación del jugador con respecto a la portería, su postura, sus atributos o la velocidad a la que dispare (no es lo mismo rematar parado que en carrera) tienen más importancia que nunca. Otro aspecto

España llevará la equipación del Mundial, al igual que Argentina, Suecia, Italia y Holanda.

CESC FÁBREGAS SERÁ LA IMAGEN DEL NUEVO *PES*

El pasado 2 de junio, víspera del amistoso entre España y Egipto, Konami anunció que Cesc Fábregas será la imagen de *PES6* en España. El joven centrocampista del Arsenal inglés se mostró encantado con ello.





■ *PES6* volverá en otoño y nos volverá a ofrecer sus realista y profundo sistema de juego, ahora con un ritmo más rápido.





que va a ser optimizado es el regate, con nuevos gestos técnicos, otros muy mejorados (como una "bicicleta" más controlable) y una mayor velocidad en los quiebros, lo que nos permitirá desbordar con más facilidad. Hablando de velocidad, hay que señalar que una de las obsesiones de este año es que los partidos ganen en ritmo, logrando transiciones más rápidas y procurando que el juego se interrumpa lo menos posible. De hecho, ahora los árbitros pitan menos faltas y muchas de ellas pueden resolverse con una novedad de esta edición: el saque en corto rápido. En cuanto a la IA, hemos notado una mejora en los movimientos ofensivos (los delanteros se pegan menos a los defensas, buscan abrir espacios...).

Pro Evolution Soccer 6 regresará en otoño con su fútbol realista y lleno de posibilidades y algunas novedades, como más licencias o nuevos modos de juego.



■ En *PES6* veremos nuevos regates y una sensible mejora en algunos ya conocidos.



■ Otra novedad son los saques de falta en corto rápidos, para sorprender a los rivales.



HABLAMOS CON EL CREADOR DE LA SAGA *PES*



En el reciente E3 entrevistamos a Shingo "Seabass" Takatsuka, el padre de la serie *PES*. Agradable en el trato y gran conocedor del panorama futbolístico internacional, fue un placer charlar con él sobre su nuevo juego, sobre el futuro de la serie y, cómo no, sobre este Mundial de Alemania.

"SOBRE LAS NOVEDADES DE PES 6"

Cuando nos interesamos por las mejoras de *PES6*, Seabass fue rotundo al respecto: "resolver todos los problemas del anterior". En este sentido, le preguntamos sobre la mejorable IA de los porteros, y nos aseguró que estaban realizando "pequeños ajustes" con respecto a *Winning Eleven 10* para mejorarla. Además, han incluido "nuevas licencias y más equipos".

"SOBRE EL FUTURO DE LA SERIE PES"

Con PS3 ya en el horizonte, quisimos preguntarle cómo ve el futuro de los juegos de fútbol. Seabass insistió en que "con *PES6* hemos llevado las capacidades técnicas de PS2 a lo más alto", y que en la nueva generación de consolas los juegos de fútbol deben "incrementar aún más el grado de realismo, tanto visual como en el sistema de juego".

"SOBRE ESTE MUNDIAL DE ALEMANIA"

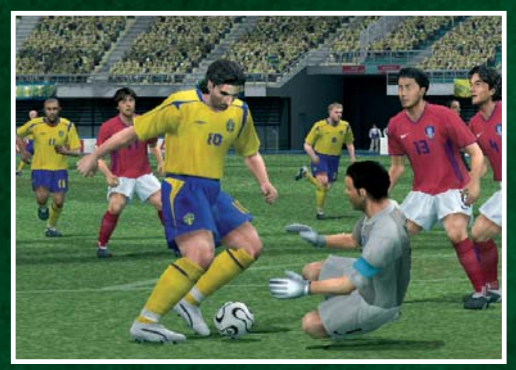
En el momento de la entrevista, el Mundial aún no había comenzado y le pedimos que nos dijera cuál era su favorito para ganarlo. Seabass se decantó por la República Checa y, para sorpresa nuestra, algunos integrantes de su equipo otorgaron a España el papel de favorito.

"SOBRE EL FÚTBOL ESPAÑOL"

Demostraron buenos conocimientos sobre la Liga española y el fútbol europeo en general. El jugador español favorito de Seabass es Fernando Torres, mientras que Shinji Enomoto, productor ejecutivo del juego, se declaró seguidor de Zidane y del Real Madrid.







En el nuevo modo "International Challenge" elegimos una selección y la clasificaremos para el Mundial jugando las rondas previas.



La inteligencia artificial ha mejorado en la línea ofensiva. Los delanteros se pegan menos a la defensa y buscan bien los espacios.



El apartado gráfico será muy parecido al anterior, con algunas leves mejoras. A nosotros nos parece realmente bueno.

Sin embargo, también hemos notado algunas carencias en este sentido tanto en la línea defensiva como en los porteros. Suponemos que esto quedará corregido en la versión final...

Otro de los aspectos que van a mejorar son los modos de juego. Volverán los torneos de siempre, la Liga Máster y los partidos Online, pero con dos modalidades más: "partidos rápidos" y el modo "International Challenge", en el que elegiremos una selección y habrá que clasificarla para el Mundial, superando las rondas previas para luego intentar ganarlo.
Hablando ya de la cantidad de equipos y licencias, hemos visto que las selecciones italiana, argentina, holandesa, sueca y española tendrán su licencia oficial. Sin embargo, habrá que esperar un poco más para ver la cantidad de clubes y selecciones que estarán licenciadas en el producto final.
Donde no nos quedan dudas en es el apartado técnico. Sus creadores afirman que han exprimido a tope las capacidades de PS2, y aunque gráficamente es similar al anterior, sí que es cierto que los partidos parecen más fluidos, sin las ralentizaciones ni los fallos de "scroll" de anteriores entregas. Además, se han incluido nuevas animaciones (como nuevos taconazos y espuelas) que además de mejorar la estética sirven para que las jugadas ganen en velocidad. Si a todo ello le sumamos un mejorado sonido ambiente, tendremos un simulador de fútbol "redondo", mucho más completo y profundo que los anteriores. ¿Será el mejor juego de fútbol de PS2? Desde luego tiene pinta, aunque habrá que esperar hasta el próximo otoño para confirmarlo.

Desde el punto de vista técnico, *PES6* será muy parecido al anterior, aunque incluirá nuevas animaciones y sus partidos serán más fluidos.

¿ASÍ SERÁ EL **FUTURO** DE PRO EVOLUTION SOCCER?

Konami aún no ha confirmado oficialmente un *PES* para PS3, pero ha mostrada imágenes de un *PES* para "nueva generación". No hace falta ser adivino para suponer que la serie se estrenará tarde o temprano en PS3. Su creador nos contó que los juegos de fútbol del futuro deberán incrementar el grado de realismo, tanto visual como a la hora de jugar. ¿Os lo imagináis?



REALISMO A LA HORA DE JUGAR El creador de *PES* está convencido de que con la nueva generación su juego será aún más realista.



IMÁGENES DE NUEVA GENERACIÓN Estas pantallas corresponden al *PES* de nueva generación. Su acabado en PS3 será parecido.



NACE UNA NUEVA **GENERACIÓN** DE JUEGOS DE **LUCHA**

EL COMBATE ACABA DE EMPEZAR

Sagas míticas que preparan sus mejores entregas, novedades inspiradas en los "anime" más populares... Si te gustan los juegos de lucha estás de suerte: PS2, PS3 y PSP van ha recibir los mejores jamás creados.

Tekken Dark Resurrection • Mortal Kombat Unchained • Power Stone Collection • DBZ Budokai Tenkaichi • Naruto Ultimate Ninja • MK Armageddon • One Piece • Virtua Fighter 5 • Tekken 6 • WWE Smacdow



PSP | NAMCO BANDAI | SEPTIEMBRE

Tekken Dark Resurrection

LA MEJOR VERSIÓN DEL TORNEO DEL PUÑO DE HIERRO

En PSP hemos disfrutado de grandes juegos de lucha, pero *Tekken Dark Resurrection* promete eclipsarlos a todos. Esta versión mejorada de *Tekken 5* mantendrá el soberbio control con 4 botones de ataque y el estilo de lucha cuerpo a cuerpo realista, equilibrado y con más posibilidades. Pero además, habrá mejoras en aspectos como la velocidad de las peleas o los combos aéreos. Y las posibilidades de juego no tendrán fin. Entre sus 36 luchadores se recuperará a Armor King y debutarán dos nuevos: el militar ruso Dragunov, experto en Sambo, y Lili, una joven que domina la lucha callejera. Además habrá muchos más ítems para personalizar el aspecto de los luchadores y nuevos minijuegos aún por desvelar. Y todo con unos gráficos sublimes y efectos no vistos en PS2. *Tekken DR* será uno de esos juegos que justifican la compra de la portátil.

Esta versión mejorada de *Tekken 5* será el juego con más luchadores de la saga: 36, dos de ellos nuevos.

Los gráficos serán increíbles. Los escenarios se han rediseñado e incluirán nuevos efectos climáticos.

Personalizaremos el aspecto de los personajes con muchos más ítems que en la versión de PS2.

PSP | MIDWAY | OTOÑO

Mortal Kombat Unchained



Otra versión mejorada de un "grande" de PS2, el salvaje *MK Deception*. Cada personaje tendrá tres estilos de lucha (uno con arma blanca) y varios "fatalities". Se añadirán 6 luchadores nuevos y se mantendrán los modos de juego Konquista, Puzzle y Ajedrez.



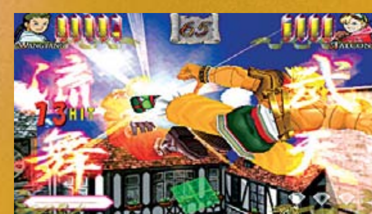
La lucha más "gore" debutará en PSP recuperando a luchadores clásicos como Goro o Kitana.



PSP | CAPCOM | FINALES 2006

Power Stone Collection

La lucha más divertida en combates para hasta 4 jugadores. Manejaremos a personajes estilo manga en enormes escenarios 3D donde aparecerán cientos de "ítems", desde armas hasta gemas capaces de transformarnos.



El juego reunirá los dos *Power Stone* de recreativa y ofrecerá peleas para 4 jugadores.



PS2 | NAMCO BANDAI | NOVIEMBRE

DBZ Budokai Tenkaichi 2

GOKU Y SUS AMIGOS SE PREPARAN PARA SU COMBATE DEFINITIVO



La nueva entrega de la saga *Tenkaichi* nace con el objetivo de ser la mejor recreación de "Dragon Ball" jamás vista en una consola. Su modo Historia seguirá el argumento de toda la saga ("Dragon Ball", "Dragon Ball Z" y "Dragon Ball GT"), y nos permitirá mejorar a los personajes al más puro estilo de los juegos de rol. Y el número de luchadores será increíble: más de 100. Además, habrá sorpresas como minijuegos o un nuevo modo "Tag-Team" de peleas por equipos. Y todo manteniendo la emoción e intensidad de sus combates 3D por tierra y aire, en los que los ataques especiales desatarán un espectáculo visual idéntico al de la serie.



El juego será un sueño para los fans de "Dragon Ball". Tendrá más de 100 luchadores, seguirá toda la trama de la serie...



Las batallas serán completamente 3D en inmensos escenarios muy interactivos.



PS2 | NAMCO BANDAI | OTOÑO

Naruto Ultimate Ninja

La serie no se ha emitido en España, pero sí podemos leer el "manga" y pronto jugaremos con este título basado en el "anime" japonés de más éxito de la década. Personajes como Naruto, Sasuke o Sakura librarán combates uno contra uno para completar su aprendizaje en la escuela de ninjas de la Villa de la Hoja. Aunque los gráficos son 3D, los combates se desarrollarán en 2D sobre escenarios con varios niveles por los que saltar. Nuestros personajes pelearán cuerpo a cuerpo, arrojarán "shurikens", realizarán técnicas especiales...



El aprendiz de ninja Naruto debutará en nuestra PS2 con un juego de lucha en el que exhibirá todas sus técnicas: ataques cuerpo a cuerpo, capacidad para duplicarse...





PS2 | MIDWAY | NOVIEMBRE

Mortal Kombat Armageddon

A LA "KONQUISTA" DEL TRONO DE LA LUCHA EN PLAYSTATION 2

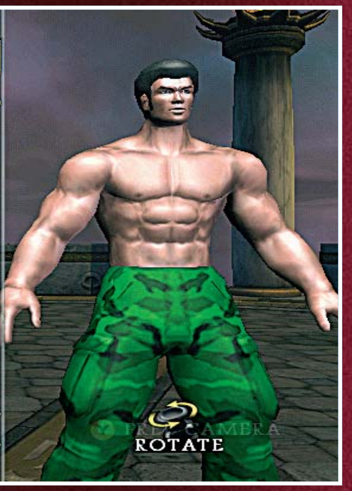
La nueva entrega *Mortal Kombat* va a ser tan completa que aspira a superar a todos los juegos de lucha de PS2. Manteniendo el salvajismo y el "gore" habituales, *MK Armageddon* reunirá a todos los luchadores de la historia de la saga, más de 60. Cada uno tendrá dos estilos de lucha, uno cuerpo a cuerpo y otro con un arma blanca, y habrá novedades jugables, como la posibilidad de lanzar a nuestros enemigos y realizar combos en el aire. Un editor de personajes, un mejorado modo Konquista y hasta la posibilidad de crear nuestros propios "fatalities" son otras novedades de un juego inmenso.





Más de 60 personajes (todos los de la historia de la saga más alguno nuevo) librarán los "kombates" más "gore".





El editor de personajes permitirá crear un luchador, añadirle elementos de personajes de la saga, elegir sus ataques...



Lanzar a los enemigos y realizar combos aéreos será una de las novedades jugables.

PS2 | NAMCO BANDAI | NOVIEMBRE

One Piece Grand Adventure

Los piratas de este "anime" vuelven en una versión mejorada de *One Piece Grand Battle*. 24 personajes (como Luffy o Zorro), algunos con poderes únicos por haber comido una fruta prohibida, combatirán en escenarios 3D interactivos y llenos de ítems. En su modo Aventura, visitaremos islas superando minijuegos en busca del tesoro definitivo: el "One Piece".





Los piratas de *One Piece* pelearán usando sus poderes, como la capacidad de Luffy de estirar sus brazos.

PS3 SEGA PRIMAVERA DE 2007

Virtua Fighter 5

UN CLÁSICO QUE RENOVARÁ SU PRESTIGIO EN PS3

Fue el primer juego de lucha con gráficos 3D y volverá en exclusiva para PS3, dispuesto a subir el listón del género a un nuevo nivel. Su propuesta es ya conocida: realistas peleas uno contra uno y cuerpo a cuerpo, en las que con tres botones realizamos un abanico de golpes increíble. En esta ocasión habrá 17 los luchadores, dos de ellos nuevos: El Blaze, un luchador mejicano, y una experta en kung-fu llamada Eileen. Los gráficos alcanzarán un nivel de detalle alucinante tanto en los modelos de los personajes y sus rostros como en los escenarios. Un espectáculo sólo posible gracias al poder de PS3.



La nueva entrega de esta mítica saga apostará por realistas peleas entre personajes maestros en una enorme variedad de artes marciales y estilos de lucha.

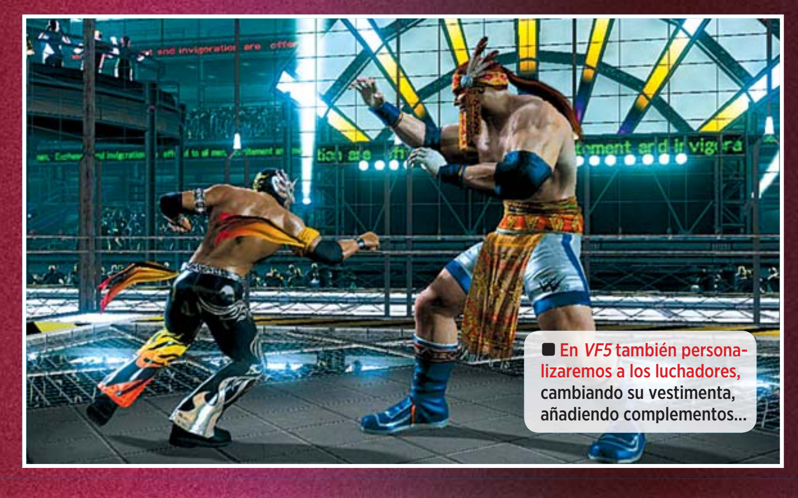


Dos nuevos luchadores, Eileen y El Blaze, se unirán a otros clásicos como Akira, Pai, Lion o Cage.





Desde el realismo de las animaciones al detalle de los escenarios: el apartado gráfico dejará sin habla.



En *VF5* también personalizaremos a los luchadores, cambiando su vestimenta, añadiendo complementos...

PS3 NAMCO BANDAI 2007

Tekken 6

En el E3 sólo se mostró un vídeo de la que será la primera entrega del rey de la lucha en PS3. Una pelea entre Jin Kazama y Lili (luchadora que debuta en *Tekken Dark Resurrection* de PSP) en una catedral, en la que irrumpe Hwoarang atravesando una vidriera con su moto. No se ha confirmado si los modelos o el escenario serán los del juego... pero dado el poder de PS3, nosotros apostaríamos a que sí.





PS3 THQ NOVIEMBRE

WWE Smackdown Vs. Raw 2007

La edición 2007 del mejor juego de "wrestling" llegará a las tres consolas de Sony, pero la versión de PS3 es la más esperada. Las peleas serán más fluidas y con mayor libertad para ejecutar técnicas cuando agarramos a un luchador rival. Pero la gran mejora será el increíble modelado de los luchadores.





Sorteamos

25 lotes de la línea "Beach Soccer" de Umbro... ¡para que disfrutes este verano como nunca!

¡¡¡Juega con tu móvil y gana!!! ¡Envía un SMS al número 7654!

Si quieres equiparte para hacer deporte en la playa, nada más fácil. Sólo tienes que enviar un mensaje con la clave "umbroplay" al número 7654 y entrarás en el sorteo de estos fantásticos regalos.



» BASES DEL CONCURSO

Para participar, envía un mensaje de texto con tu móvil al número 7654, poniendo, por ejemplo: umbroplay Luis Llopis Calle Aranjuez 164, 1C CP 28090 Madrid

1.- Coste máximo del mensaje: 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- De las llamadas recibidas se seleccionarán 25 mensajes. Cada uno recibirá 1 lote de productos Umbro: gorra, + visera + muñequera + mochila + balón de fútbol.
4.- Los premios no serán canjeables por dinero.
5.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
6.- Los ganadores aparecerán publicados en próximos números de la revista.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
8.- Plazo de participación: del 15 de junio de 2006 al 15 de julio de 2006.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".






PÁGINA 38

FORBIDDEN SIREN 2. Una aventura que sabe cómo hacernos sufrir.


PÁGINA 42

FLATOUT 2. Un arcade que es mucho más que sólo acelerar.


PÁGINA 56

SYPHON FILTER DARK MIRROR. El mejor juego de acción de PSP.

NOVEDADES

Los mejores lanzamientos del mes analizados a fondo

PlayStation 2

PSP

¿CERRADO POR VACACIONES?

Siempre pasa igual por estas fechas. La resaca del E3, la proximidad del verano y la preparación de la campaña de Navidad (que empieza en septiembre, incluso antes que los anuncios del turrón) nos deja un mes de julio bastante apagadete. Menos mal que *GTA Liberty City* y *Forbidden Siren 2* animan un poco el cotarro en PS2. Y es que el esperadísimo *Formula One 06* se ha retrasado un poquito más...

Por suerte, PSP nos deja este mes más alegrías, quizá no en número, pero sí en calidad. Atentos a *Syphon Filter Dark Mirror*, un juego de acción que barrió en PSone y va a lograr el mismo éxito en la portátil. Y si buscáis experiencias nuevas, no os perdáis *LocoRoco*.


PÁGINA 34

GTA Liberty City Stories. Si no pudiste jugar en PSP, ahora alucinarás en PS2.

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.

RECOMENDADO Play CALIDAD/PRECIO

Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio...


















JUEGO RECOMENDADO Play Manía

Este nuevo *GTA* es la adaptación a PS2 del debut de la saga en PSP.

Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
ROCKSTAR
Editor
TAKE TWO
Lanzamiento
23 DE JUNIO
Precio
29,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
HTTP://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/LIBERTYCITYSTORIES/

UNA HISTORIA QUE **MERECE SER CONTADA** EN PS2...

GTA Liberty City Stories

Uno de los principales buques insignia de PSP salta este mes a PS2, pero... ¿se adapta bien un juego con filosofía portátil a una consola de sobremesa?

Liberty City Stories fue el debut de la saga *GTA* en PSP, una aventura completamente nueva que demostró el gran potencial de la portátil, justo un mes después de su lanzamiento en Europa. Ahora, 8 meses más tarde, esa aventura ha sido adaptada a PS2 para que ningún fan de la saga se quede sin probarlo... pero ¿realmente merece la pena?

Si eres seguidor de la saga y no tienes PSP, la respuesta es un rotundo sí. Es una aventura inédita en PS2, con un precio más que ajustado y que apenas tiene que envidiar a las primeras entregas de la saga en PS2, pese a estar concebida originalmente para una consola portátil. En ella, para aquellos que aún no lo sepan, encarnamos el papel de Toni Cipriani, un viejo conocido de *GTAIII*, que regresa a su ciudad tras un grave incidente que le obligó a quedarse en la sombra durante una larga temporada. Y como el tiempo no pasa en balde, su antiguo capo, Don Salvatore Leone le "invita" a

» CÓMO **RENDIR** LA CIUDAD A TUS **PIES** EN TRES PASOS



1 **SIN ESCRÚPULOS.** Trabaja para el mejor postor y cumple las tareas que te pidan: conduce, dispara...



2 **IMPÓN TU LEY.** Utiliza armas de fuego, toma vehículos "prestados", saca fotos "comprometedoras"...



3 **GANA "PASTA".** Trabaja como bombero, taxista, poli o repartidor de pizzas para comprar mejores armas.

McAffrey es un policía corrupto con el que tendremos que cooperar.



■ La aventura está compuesta por 70 misiones: escoltar, participar en una guerra de bandas...



■ Podemos pilotar motos, camiones, deportivos y una otros muchos vehículos... pero ninguno aéreo.

El control se ha adaptado a PS2 (see caption below)

■ El control se ha adaptado a PS2: con R2 y L2 cambiamos de arma, con L1 la emisora en los coches...

» UNA CIUDAD REPLETA DE **"OPORTUNIDADES"**

El origen portátil de *GTA Liberty City Stories* se nota en la gran cantidad de minijuegos y tareas secundarias que podemos disfrutar al margen de la aventura principal. Estos son algunos de los ejemplos más originales...



ÁNGELES VENGADORES. Limpia las calles de criminales con la ayuda de otro personaje.



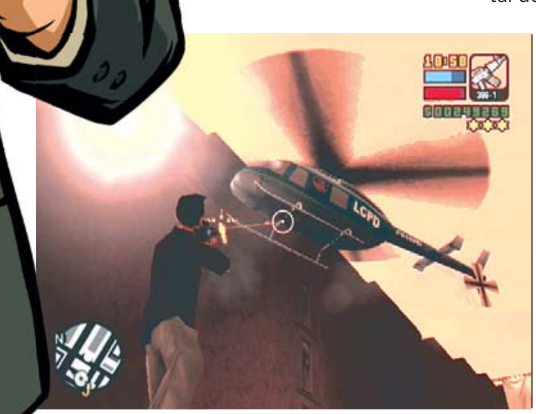
VENDEDOR DE COCHES. Trabaja para un concesionario atendiendo clientes.

***GTA Liberty City Stories* no es una nueva entrega de la saga, sino una "simple" adaptación a PlayStation 2 del primer *GTA* para la portátil de Sony.**

empezar de cero, trabajando para otros matones de la banda, conociendo a los más variopintos personajes y realizando las más variadas acciones, desde ejercer de chófer a intervenir en una guerra de bandas, sabotear instalaciones, eliminar a unos candidatos a alcalde... Así, la aventura está compuesta por un total de 70 misiones, que por regla general ofrecen una gran libertad de acción, es decir, que pueden ser resueltas de muchas maneras, y que entremezclan conducción, acción y humor a partes iguales.

Las 70 misiones sólo son un 40% del juego, y el 60% restante son pruebas y minijuegos independientes, como encontrar los famosos paquetes ocultos, el conocido garaje de importación al que debemos llevar vehículos robados, carreras de todo tipo... En suma, lo que ofrece un *GTA* al uso. Eso sí, que nadie se llame a engaño, porque esta versión de PS2 no ofrece NADA nuevo que no estuviera en la versión portátil, es decir, ni misiones nuevas ni extras exclusivos.

Es más, en su adaptación a PS2 se han quedado algunas cosas por el camino, como los distintos modos multijugador vía Wi-Fi, que no han sido sustituidos por modos Online en PS2. Salvo este detalle y algunos reajustes en el control, como por ejemplo el manejo de la cámara y ciertas mejoras obvias en el apartado técnico, como un mayor nú- »



■ Todos los fallos de la versión de PSP han sido corregidos y ya no es posible pilotar un helicóptero durante unos instantes.



■ Las misiones son exactamente las mismas que en la versión de PSP, y en ocasiones contadas presentan algunos cambios ínfimos.



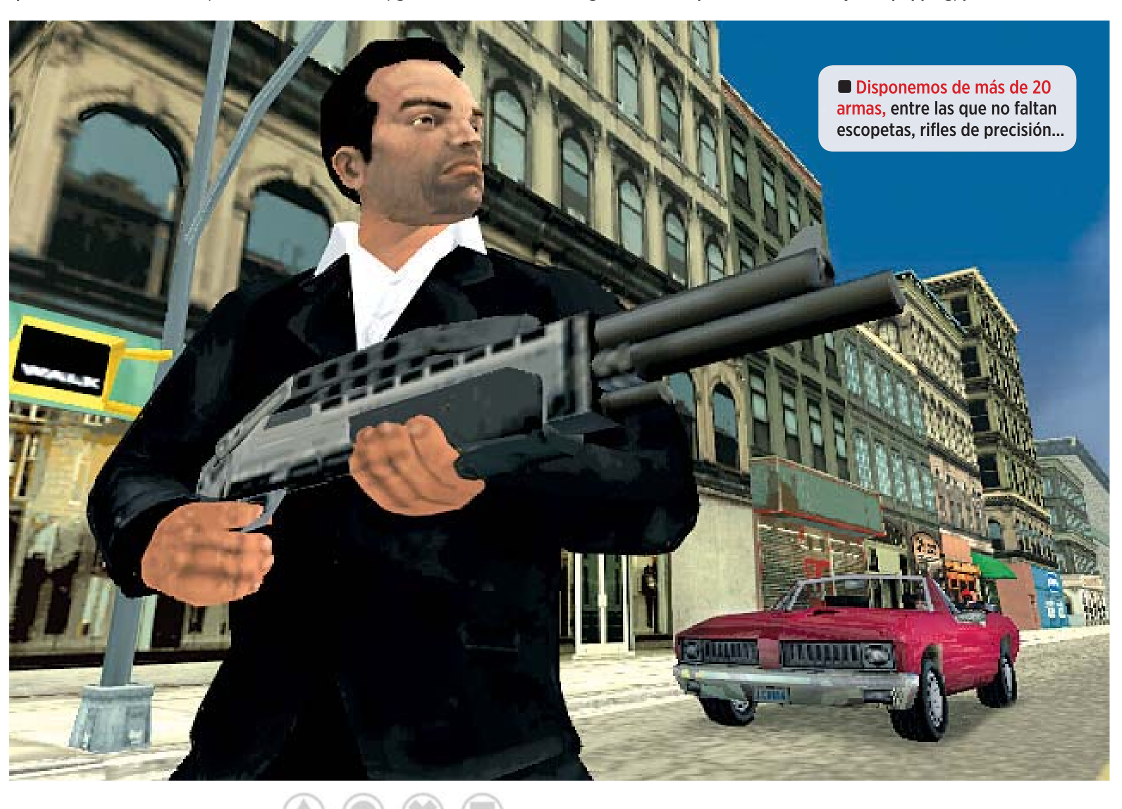
■ Circuitos de carreras ilegales, buscar 100 paquetes ocultos... los minijuegos son muy variados y suponen casi el 60% del juego.



La gran libertad que ofrece *GTALCS* nos permitirá jugar como queramos: liarla en la calle, ceñirnos a las misiones, ganar dinero...



GTALCS utiliza el motor gráfico de *GTAIII* y por eso el juego resulta algo más "feo" que *San Andreas*: hay más popping, peores texturas...



Disponemos de más de 20 armas, entre las que no faltan escopetas, rifles de precisión...

mero de coches en pantalla o menores tiempos de carga, el juego es idéntico al visto por PSP. Su principal "hándicap" es que *San Andreas* ha dejado el listón tan alto en PS2 que cualquier entrega que no ofrezca lo mismo o más parece un paso atrás... y *LCS* no es una excepción.

Esta adaptación no ofrece nada nuevo: es la misma aventura de PSP... pero sin los modos multijugador.

Si dejamos de verlo como un juego portátil, ni su duración, ni el mapeado de juego (la urbe de *GTAIII* con cambios) se acercan a lo que ofrece *San Andreas*. Y eso por no hablar de otras opciones, como las escasas posibilidades de personalización del protagonista o la imposibilidad de pilotar vehículos aéreos. Si perdonas estos detalles disfrutarás de una gran aventura, repleta de misiones originales y momentos hilarantes, que además se pone a la venta por 30 Euros, un precio más que razonable... aunque en USA es aún más barato (19$, unos 15€). Sin duda, una gran oportunidad para disfrutar de un *GTA* en toda regla, aunque no tan genial como *San Andreas*.

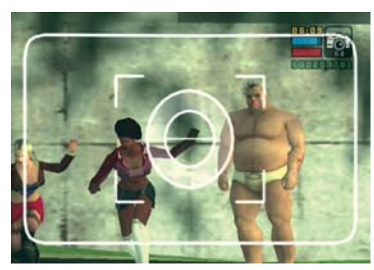


Las mafias oriental e italiana requerirán nuestros servicios a lo largo de la aventura.



LA DURA Y LOCA VIDA EN LIBERTY CITY

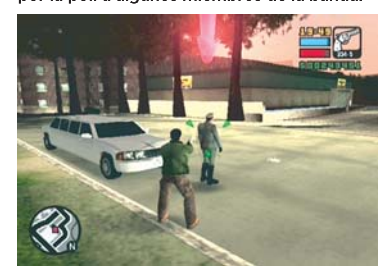
La aventura combina misiones bastante "duras" con otras que derrochan humor. Así es la vida... y así es Liberty City.



DI PATATA. Una misión nos invitará a fotografiar los "gustos" de algunos tipos.



RESCATE. Saca de una gasolinera rodeada por la poli a algunos miembros de la banda.



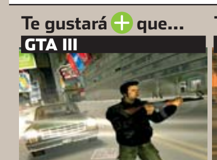
SUPLANTA. A un chófer para conducir una limusina y asustar a su dueño.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Es una aventura nueva, con personajes nuevos y algunas misiones muy ocurrentes.

» LO PEOR
No tiene las opciones multijugador que en PSP ni la profundidad de *GTA San Andreas*.

Te gustará + que... **GTA III**



Te gustará − que... **GTA SAN ANDREAS**



87	**» GRÁFICOS** Pese al popping y que son menos vistosos que en *GTA SA*, cumplen.
92	**» SONIDO** 10 emisoras de radio, buenos efectos y doblaje en inglés...
88	**» DIVERSIÓN** Son sólo 70 misiones, pero tan divertidas como en todo *GTA*.
90	**» DURACIÓN** La aventura da para 15-20 horas, los minijuegos para mucho más.
NOTA 89	Si te consideras un fan de la saga *GTA* y no tienes PSP, tienes una cita ineludible. Eso sí, es peor que *San Andreas*.



■ Estamos ante un Survival Horror bastante variado. Además de pelear y resolver puzzles, habrá que ser sigilosos e incluso huir...

Género
SURVIVAL HORROR
Desarrollador
SCEI
Editor
SONY
Lanzamiento
28 DE JUNIO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS/JAPONÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE MISIONES
Página web
WWW.FORBIDDEN-SIREN.COM

LA **SIRENA MALDITA** SIGUE RESONANDO EN TUS OÍDOS...

Forbidden Siren 2

Varios personajes han quedado atrapados en una isla llena de criaturas de ultratumba. Ármate de valor y ayúdales a escapar de esta pesadilla.

Un grupo de personajes queda atrapado en la isla de Yamijima, un lugar que hace 29 años quedó misteriosamente deshabitado y sumido en la tinieblas. Las habladurías dicen que la isla está maldita y eso lo van a comprobar nuestros protagonistas en su propia piel... Así arranca *Forbidden Siren 2*, la secuela de uno de los Survival Horror más espeluznantes (y difíciles) de todo el catálogo de PS2.

Como en el primer *FS*, el desarrollo se compone de multitud de misiones cortas, en las que alternamos el control de los distintos personajes: un escritor ciego y su perro-guía, una pitonisa, un soldado, un policía, una colegiala... Las misiones tienen objetivos muy variados: encontrar objetos, escoltar a otros personajes, resolver puzzles... Aunque todas tienen algo en común: es recomendable evitar a los siniestros habitantes de la isla. ¿Cómo? Pues usando técnicas de sigilo o las armas que llevemos o podamos encontrar por el camino. Además, las misiones pueden tener varios objetivos y lo que hagamos en una puede influir en las siguientes. Y

■ Shibitos y Yamibitos son las dos razas de enemigos que habitan la isla. No son tan letales como en el primer *FS*.

CLAVES PARA **SOBREVIVIR** EN UNA **ISLA MALDITA**

1 LUCHA POR TU VIDA. Usa las armas que tengas o que pilles por el camino: desde pistolas hasta... escobas.

2 EL SIGILO ES TU AMIGO. En ocasiones es mejor intentar pasar desapercibido, usando la Vista Ajena.

3 VARIOS PUNTOS DE VISTA. Superaremos misiones que influyen unas en otras con distintos personajes.


Controlamos alternativamente a varios personajes: un ciego y su perro, una pitonisa, un policía...


La estética es oscura y apagada, y contribuye lo suyo a forjar la terrorífica ambientación de *FS2*.



Los protagonistas no son precisamente héroes. No dudéis en pedir ayuda si es necesario...

TERROR CON MUCHA PERSONALIDAD

A pesar de ser parecido al primero, *FS2* tiene elementos originales. Está estructurado en misiones cortas y no lineales, tiene toques tácticos y los personajes tienen habilidades especiales, como mirar a través de los ojos del enemigo o ver el pasado.


VISTA AJENA. Como en el anterior, podemos ver a través de los ojos de enemigos y aliados.



DAR ÓRDENES. Podemos dar sencillas órdenes a nuestros compañeros.

lo mejor de todo es que muchos objetivos pueden realizarse de distinta forma, dependiendo de las armas y habilidades del personaje que manejemos.
Pero además de variado y original, otra de las virtudes de *FS2* es su ambientación, capaz de mantenernos con los nervios a flor de piel en todo momento. Eso sí, la dificultad se ha rebajado bastante con respecto al primer *FS*. Ahora los enemigos son más fáciles y evitables, y el desarrollo más asequible, aunque a cambio se ha perdido esa sensación de agobio e indefensión tan genuina que nos dejó el primero...

Esta secuela mantiene la espeluznante ambientación y estética del primer *FS*, pero con un desarrollo más asequible.

En cuanto a los gráficos, se mantiene esa estética oscura y apagada del primer *FS*. Una oscuridad sólo rota por la luz de la linterna, que nos deja entrever unos escenarios sólidos (aunque sin mucho detalle) y un buen modelado de los personajes. Si a ello le sumamos un convincente apartado sonoro, tenemos un Survival Horror largo, variado y original, con una ambientación a la altura de las mejores películas de terror japonesas.



Los puzzles son otra de las claves del desarrollo. Además de usar la cabeza, muchas veces habrá que recurrir a nuestro archivo de pistas.

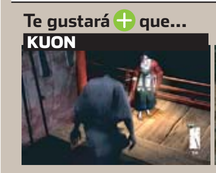

El juego se compone de muchas misiones cortas. A veces lo que hagamos en una misión repercute en otra fase posterior.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su terrorífica ambientación y su original y variado desarrollo (acción, sigilo, puzzles...)

» LO PEOR
Demasiado parecido al anterior (aunque más fácil) y poca variedad en los enemigos.

Te gustará + que... **KUON**



Te gustará − que... **RESIDENT EVIL 4**



84	**» GRÁFICOS** Estética oscura y lúgubre, muy cercana a la del primer *FS*.
85	**» SONIDO** Espectaculares efectos sonoros y voces sólo en inglés y japonés.
85	**» DIVERSIÓN** La trama y el desarrollo enganchan, aunque es más fácil que el primero.
88	**» DURACIÓN** Muchas misiones, aunque cortas. Supera las 15 horas de juego.
NOTA 85	**Una terrorífica experiencia de juego, tan original y variada como el primer *Forbidden Siren*, pero más equilibrada.**



Género
BEAT'EM UP
Desarrollador
KOEI
Editor
VIRGIN PLAY
Lanzamiento
23 DE JUNIO
Precio
39,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 2
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL
Página web
WWW.VIRGINPLAY.ES

Multitudinarias batallas y toques de estrategia, es lo que ofrece este intenso beat'em up de ambientación oriental.

Aunque antes de cada combate podemos utilizar opciones estratégicas, la acción es predominante.



Contamos con diversas opciones de juego: editor de personajes, Campaña, multijugador a pantalla partida...

SIN **NOVEDAD** EN EL FRENTE... NI EN LA SAGA

Dynasty Warriors 5 Empires

La saga de acción vuelve con sus multitudinarias batallas, que ahora además te permiten medir tus dotes de general.

La China Feudal vuelve a ser el escenario de este nuevo título de la serie de acción más prolífica de PS2. Como es característico en la saga, no faltan multitudinarias batallas contra cientos de enemigos, sencillos combos de ataque y un buen puñado de personajes a elegir. Además, se han incluido, como principal novedad, diversas opciones estratégicas antes de las batallas: selección de generales, pactos con el enemigo, etc.

Estas opciones tácticas no logran ocultar la sencillez del desarrollo (en las batallas prácticamente nos limitamos a machacar los botones de ataque) y el enorme parecido con anteriores entregas. Aún con todo, y pese al estancamiento jugable de la saga, es un juego cumplidor para amantes de la acción o fans de la serie.

Contamos con más de 50 luchadores, cada uno con sus armas características.

SACA TUS DOTES **TÁCTICAS...** Y ATACA

El principal encanto de *Dynasty Warriors 5 Empires* reside en las opciones estratégicas antes de cada batalla, aunque luego, los profusos combates, típicos de la serie, toman el relevo y aportan acción sin par.



1 **PLAN DE ATAQUE.** Antes de cada batalla, podemos decidir diversas opciones estratégicas.



2 **"PALOS" A DOQUIER.** Las multitudinarias batallas se caracterizan por su gran acción.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La enorme cantidad de luchadores disponibles y las interesantes opciones tácticas.

» LO PEOR
No presenta grandes novedades con respecto a otras entregas anteriores.

79	**» GRÁFICOS** La enorme cantidad de enemigos en pantalla provoca "niebla".
78	**» SONIDO** Música machacona, acompañada de cumplidores efectos de sonido.
79	**» DIVERSIÓN** Aunque repleto de acción, el desarrollo se hace algo repetitivo.
84	**» DURACIÓN** Muchos personajes y opciones garantizan acción para un buen rato.
NOTA 79	Un beat'em up ideal para los seguidores de la saga y los incondicionales de la acción, aunque aporta pocas novedades.



12+

Género
VELOCIDAD

Desarrollador
BUGBEAR

Editor
EMPIRE

Lanzamiento
JUNIO

Precio
49,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores
DE 1 A 2

Modo Online
DE 2 A 8 JUGADORES

Guardar partidas
ENTRE CARRERAS

Página web
WWW.FLATOUTGAME.COM

■ *FlatOut 2* ofrece divertidas carreras arcade en las que todo vale para ganar.

» CÓMO CONVERTIRSE EN EL **REY** DE LA **CARRETERA**



1 ELIGE "CARRO". Usar el coche apropiado en cada carrera es vital para ser siempre el primero. Cuantos más coches tengas en el garaje, mejor.



2 HAZ EL BESTIA. Destrozando el escenario y los coches rivales ganaremos dinero para conseguir mejoras o comprar coches nuevos.

AL VOLANTE, **PELIGRO** CONSTANTE... PARA TUS **RIVALES**, CLARO

FlatOut 2

Ser un bestia al volante es la clave de este espectacular arcade de velocidad, que vuelve a PS2 dispuesto a divertirnos de la forma más alocada posible.

Juegos de velocidad hay muchos y variados, pero tan salvajes y divertidos como *FlatOut 2*, la verdad es que no hay tantos. Si no te acuerdas de la anterior entrega no pasa nada, esta segunda parte apuesta por la misma fórmula, eso sí, mejorándola bastante para intentar convertirse en un referente del género.

***FlatOut 2* nos plantea de forma directa y sencilla**, desde el primer momento, carreras frenéticas en tres categorías llenas de competiciones que se desbloquean según ganamos premios. Una zona desértica, una ciudad llena de obras o un espeso bosque son algunos de los enormes escenarios que recorremos, pero no todo es quedar primero. También tenemos que hacer "el cafre" destruyendo todo a nuestro paso e incluso destrozar los coches rivales a base de golpes... ¿Y para qué? Pues porque cuanto más hacemos el bestia más créditos conseguimos, lo cual nos permite mejorar los coches de nuestro garaje o comprar más. Y



■ 30 clases de coches se pueden desbloquear y comprar en el juego.



■ Las carreras se viven en 6 enormes escenarios llenos de obstáculos y condiciones distintas.



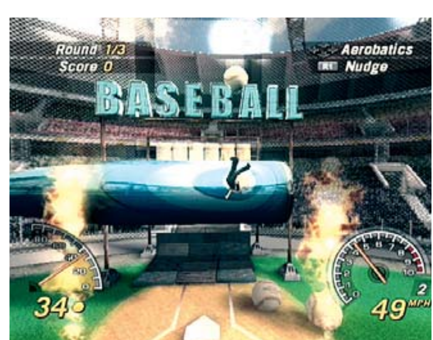
■ Chocar con los rivales, destruir objetos o tomar atajos es vital para llenar la barra de turbo.



■ Cada coche tiene sus ventajas e inconvenientes: hay que saber cual nos conviene en cada carrera.

» EXTRAS: LA DIVERSIÓN CONTINÚA

Además de las competiciones, el juego ofrece modos multijugador, a pantalla partida y Online, y 12 divertidos minijuegos en los que tenemos que lanzar al conductor mientras conducimos. Una divertida manera de alargar la vida del juego.



MINIJUEGOS. Se trata de coger velocidad y lanzar al conductor para que sirva de pelota, dardo, piedra...



MULTIJUGADOR. A pantalla partida u Online, podemos competir contra otros amigos.

eso no es todo. Porque al modo para un jugador se unen hasta 12 divertidos minijuegos y un modo multijugador a pantalla partida u Online que nos permiten retar a nuestros amigos y aumentar la diversión.

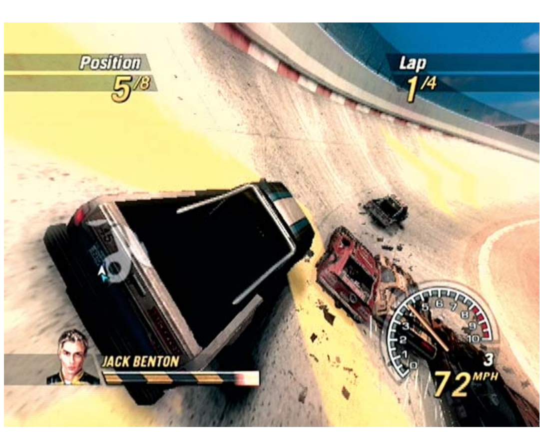
Para plasmar todo esto en pantalla, el juego cuenta con un motor gráfico que funciona de manera espectacular. 8 coches en pantalla a la vez, más de 5000 objetos destruibles en cada carrera, deformaciones en la carrocería, efectos bien recreados, como el del polvo o el agua... Solamente desluce debido a puntuales tirones y algo de "poping". Mención aparte merece la IA de nuestros rivales. Y es que "juegan sucio" con nosotros e intentan devolvernos el trato que les damos de distintas maneras. Y además, durante las carreras disfrutamos de una banda sonora "cañera", con más de 20 canciones de grupos como Franz Ferdinand o Nickleback.

Ya veis, *FlatOut 2* es una opción muy a tener en cuenta si sois amantes del género y unos "locos del motor". ■

> ***FlatOut 2* ofrece diversión directa en salvajes carreras donde todo vale para ser el rey de la carretera.**



■ Los coches se deforman cada vez más debido a las colisiones y eso también se nota en la conducción: giran peor, no aceleran bien...



■ Cada circuito esconde diversos atajos y rampas ocultas que nos servirán para adelantar a nuestros rivales y sumar puntos al final.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La velocidad, hacer el "bestia" en las carreras y sus minijuegos y modos multijugador.

» LO PEOR
A veces hay barullo en pantalla, "poping" y algunos tirones. Pocos escenarios.

Te gustará + que... **OUTRUN 2006** | Te gustará − que... **BURNOUT REVENGE**

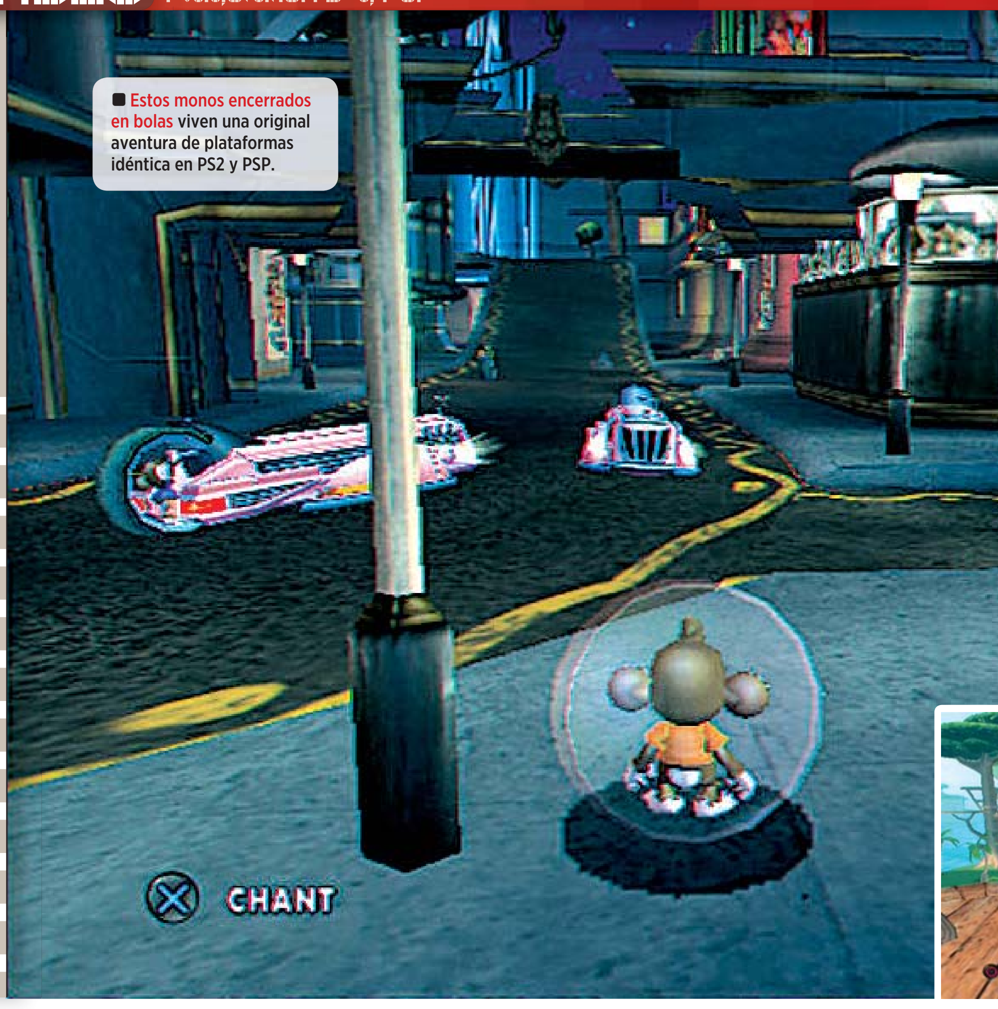


82	**» GRÁFICOS** Entornos grandes y destruibles, pero hay "poping" y tirones.
86	**» SONIDO** Una banda sonora genial: Fat Boy Slim, Nickleback, Supergrass...
85	**» DIVERSIÓN** Sus minijuegos y el multijugador le añaden un extra a la diversión.
89	**» DURACIÓN** 3 competiciones, minijuegos y modos multijugador dan para mucho.
NOTA 85	**Si quieres disfrutar de veloces carreras haciendo "el bestia", es tu juego. No llega a la altura de *Burnout Revenge*, pero casi.**



3+

Género	AVENTURA
Desarrollador	TRAVELLER'S TALES
Editor	SEGA
Lanzamiento	23 DE JUNIO
Precio PS2 y PSP	49,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores PS2	DE 1 A 4
Jugadores PSP	DE 1 A 4 (WI-FI)
Modo Online	NO
Guardar partidas	TRAS CADA OBJETIVO
Página web	WWW.SEGA-EUROPE.COM



Estos monos encerrados en bolas viven una original aventura de plataformas idéntica en PS2 y PSP.



Los personajes que vamos encontrando nos mandan misiones. Explorar a fondo es la clave para resolverlas.



El desarrollo guarda sorpresas como zonas en las que podemos planear, misiones bajo el agua...

¡ESOS **SIMIOS** VAN EN **BOLAS**!

Super Monkey Ball Adventure

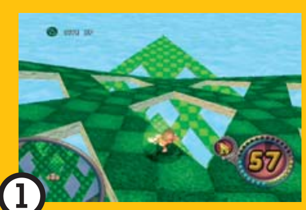
Un mono, una bola y mundos llenos de plataformas por explorar. Y creías que en tu consola ya lo habías visto todo...

Si en un juego manejas un mono encerrado en una bola, se trata sin duda de una entrega de la saga de habilidad *Super Monkey Ball*. Y ahora estos simios protagonizan una aventura de plataformas, idéntica en PSP y PS2, en la que exploramos 5 mundos realizando sencillas misiones, como espantar pájaros o recolectar abejas.

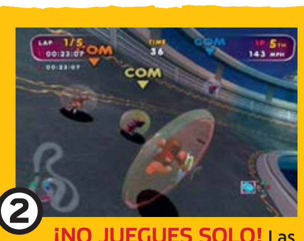
Nosotros manejamos la bola y no hay botón de salto, pero cogiendo impulso o usando resortes alcanzamos cualquier recodo del escenarios. Eso sí, aunque el control es preciso, la inercia de la bola y una cámara a la que le cuesta seguir la acción nos hacen repetir más de la cuenta algunas misiones. Pero si le echamos paciencia, explorar resulta divertido y, además, incluye numerosos extras y minijuegos para hasta 4 jugadores que completan un título entretenido.

MÁS ALLÁ DE LA **AVENTURA**

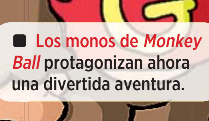
Además de la aventura con 5 mundos por explorar, el juego incluye extras muy variados: desde pruebas "a lo Monkey Ball" en las que inclinamos los escenarios para que la bola llegue a la meta, a competiciones y carreras.



1 RETOS DE HABILIDAD. En ellos inclinamos el escenario y la gravedad desplaza la bola.



2 ¡NO JUEGUES SOLO! Las pruebas para cuatro jugadores incluyen emocionantes carreras.



Los monos de *Monkey Ball* protagonizan ahora una divertida aventura.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Lo original que resulta y que se hayan incluido pruebas multijugador.

» LO PEOR
Que la cámara nos dé problemas y reste algo de diversión a la aventura.

78	**» GRÁFICOS** Personajes y escenarios sencillísimos pero muy coloristas.
79	**» SONIDO** Algunas melodías son simpáticas, pero otras muy machaconas.
77	**» DIVERSIÓN** Cuando te hagas con el control te hará pasar buenos ratos.
86	**» DURACIÓN** La aventura dura unas 20 horas, y además tiene los minijuegos.
NOTA 79	Una aventura de plataformas que entretiene gracias a su originalidad y la inclusión de variados minijuegos.



Género
ACCIÓN
Desarrollador
KOEI
Editor
VIRGIN PLAY
Lanzamiento
9 DE JUNIO
Precio
59,95 €
Textos
INGLÉS
Voces
INGLÉS
Jugadores
DE 1 A 4
Modo Online
NO
Guardar partidas
AL FINALIZAR NIVEL
Página web
WWW.VIRGINPLAY.ES

Los enemigos son astutos: piden refuerzos o se parapetan tras los objetos.

En cada misión, manejamos a dos de los tres personajes disponibles.

ENFRÉNTATE A LA **ACCIÓN** MÁS DESBORDANTE

Winback 2: Project Poseidon

Peligrosos terroristas y tres miembros de operaciones especiales dispuestos a pararles. ¿Sabes lo que te espera? Claro, un torrente de acción y tiros.

Si estás harto de los juegos donde hay que usar cientos de combos para superar cada nivel y resulta imposible aprender todas las acciones del personaje, los combates directos y sin complicaciones de este trepidante juego de acción pueden ser la solución a tus problemas.

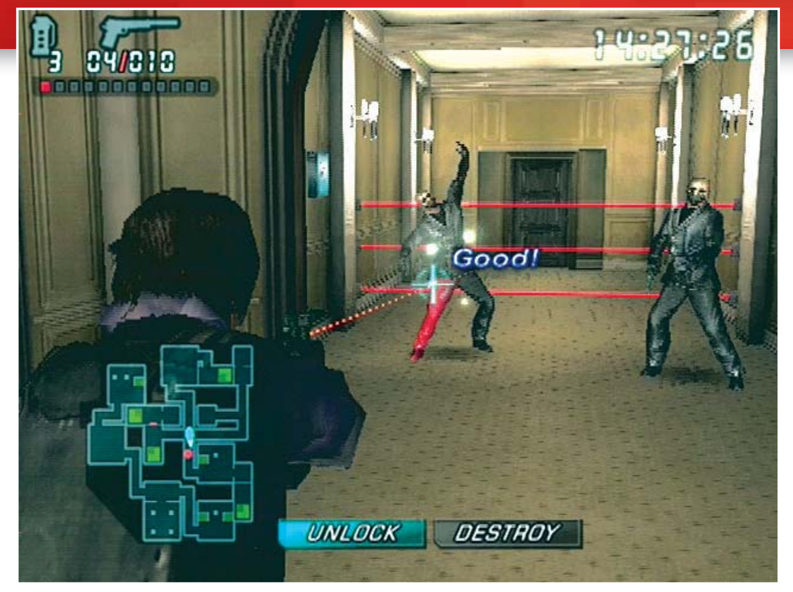
La trama nos pone en la piel de tres miembros de un grupo de operaciones especiales que deben luchar contra un peligroso grupo terrorista. Para cumplir con nuestro objetivo debemos superar más de 30 misiones repletas de acción y en las que se intercambiará el control de los tres protagonistas. Cada uno está especializado en un tipo de armamento, que debemos usar para hacer frente a decenas de terroristas. Pero no todo será disparar sin ton sin son, ya que la táctica de combate juega un papel muy importante para eliminar a los enemigos. Así, podemos parapetarnos tras los objetos del escenario para disparar desde lugar

MANUAL DEL PERFECTO GRUPO ANTITERRORISTA

1 **UN TRÍO DE LUJO.** Tres son los héroes que manejamos, cada uno especialista en un determinado arma.

2 **ANTE TODO, PUNTERÍA.** Los tiroteos, en los que predomina la buena puntería, son protagonistas del juego.

3 **A CUBIERTO.** Para sobrevivir, es vital parapetarse tras los elementos del escenario y usar la infiltración.



■ Tres son los personajes que manejamos en este juego de acción, repleto de vibrantes tiroteos.



■ La táctica de combate es crucial: debemos parapetarnos y disparar a puntos vitales del enemigo.



■ Dependiendo de la zona corporal donde apuntemos, nuestros disparos serán más o menos efectivos.

PIENSA PRIMERO, DISPARA DESPUÉS

De vez en cuando, tendremos que soltar el gatillo para resolver sencillos puzzles o utilizar nuestras dotes con la infiltración y el sigilo. Pese a no ser muy numerosos, estos pasajes dan al juego algo de variedad ante tanto tiroteo indiscriminado.



AGUDIZA EL INGENIO. Aunque poco numerosos, algunos puzzles nos ponen a prueba.



EN LA SOMBRAS. Para no alertar al enemigo, hay que atacar con sigilo.

seguro o acercarnos de forma sigilosa para acabar con los terroristas por la espalda. Es más, incluso podemos aprovecharnos de nuestra puntería disparando a las extremidades del enemigo para conseguir sus armas. Aún así, al cabo de unas misiones los tiroteos se vuelven demasiado repetitivos y terminamos simplemente por parapetarnos, disparar en el momento adecuado y seguir con la siguiente sala, donde de nuevo tenemos que repetir el mismo procedimiento. Y si la jugabilidad se queda algo corta, tampoco el apartado gráfico mejora mucho el panorama.

Con un planteamiento sencillo, la acción, directa y sin complicaciones, se disfruta desde el primer momento.

Los escenarios son bastante sosos, y tanto texturas como animaciones son mejorables. El apartado técnico se completa con un discreto apartado sonoro y un control que no pasa de correcto.

En resumen, un juego de acción que sabrá a poco a los que busquen un desarrollo profundo y con posibilidades, aunque divertirá a los que prefieran acción sin demasiadas complicaciones.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La sencillez del desarrollo permite disfrutar desde el primer momento de los tiroteos.

» LO PEOR
Su escasa profundidad y la repetición del esquema de juego pueden llegar a aburrir.

Te gustará + que... **STATE OF EMERGENCY 2**



Te gustará − que... **MERCENARIOS**



79	**» GRÁFICOS** Cumplidores, aunque texturas y animaciones podían ser mejores.
80	**» SONIDO** Funcional en todos los aspectos, acompaña bien a la acción.
79	**» DIVERSIÓN** Desarrollo simple, aunque disfrutarás si te gusta la acción sin más.
80	**» DURACIÓN** Además del Multijugador, la Campaña ofrece una duración media.
NOTA 79	Acción sin pausa, ideal para los que busquen un juego sin complicaciones. Eso sí, su escasa profundidad puede aburrir.



■ Manejamos un gran arsenal. Armas como las granadas cegadoras permiten eliminar sin peligro al enemigo y sustraer sus armas.



■ Para guiarnos por los laberínticos pasillos, contamos con un mapa que nos ayuda a orientarnos en las difíciles misiones contrarreloj.



Género
VELOCIDAD
Desarrollador
SUPERSONIC SOFT
Editor
CODEMASTERS
Lanzamiento
30 DE JUNIO
Precio
44,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
NO TIENE
Jugadores PS2
DE 1 A 4
Jugadores PSP
DE 1 A 4 WI-FI
Modo Online
NO
Guardar partidas
TRAS CADA PRUEBA
Página web
HTTP://ES.CODEMASTERS.COM

Todo tipo de "minicoches" disputan carreras sencillas y divertidas por circuitos como mesas de billar, cañerías...



Bombas o dispositivos electrocutadores son algunas de las muchísimas armas que aparecen en los circuitos.



Las pistas serán interactivas y en todas habrá objetos capaces de destrozarnos, como este rodillo de cocina.

MOTORES **PEQUEÑOS** PERO **POTENTES**

Micro Machines V4

¿Tus coches en miniatura han empezado a correr por la habitación? Calma, eso es que son Micro Machines...

Los *Micro Machines* vuelven a PS2 con un arcade que ofrece competiciones para hasta 4 jugadores con 25 tipos de "minicoches" (desde turismos a F1, pasando por 4x4). La acción se sigue desde una cámara elevada en circuitos como cocinas, playas o mesas de billar, donde nuestros cochecitos deben esquivar peligros al tiempo que compiten en carreras o pruebas en las que tenemos que dejar atrás al rival y "sacarle" de la pantalla.

El control de los vehículos es fácil y muy preciso, y la inclusión de todo tipo de armas a utilizar contra nuestros adversarios hacen las carreras muy emocionantes. El único problemas es que jugando en solitario la dificultad es excesivamente alta, y repetir en demasiadas ocasiones algunas pruebas llega a cansar. Por ello lo mejor son las partidas multijugador, sencillas, jugables e ideales para echarse divertidos "piques" con los amigos.

COCHES A LA **MEDIDA** DE PSP



1 **IDÉNTICO EN PSP.** *Micro Machines V4* también tiene una versión portátil. Es idéntica en desarrollo, competiciones y gráficos y tiene su propio modo para 4 jugadores Wi-Fi.

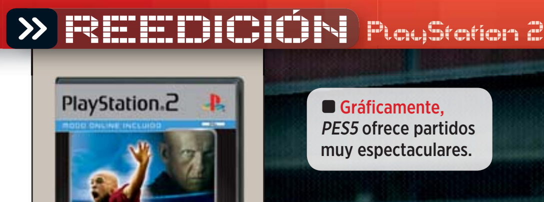
2 **TOMA EL CONTROL.** La única diferencia jugable es que el control con la cruceta o el stick de PSP es más duro que en PS2, por lo que hace falta algo más de práctica para dominar el juego.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su planteamiento sencillo pero divertido, que destaca sobre todo en el multijugador.

» LO PEOR
Jugando en solitario algunas pruebas son demasiado difíciles y llegan a frustrar.

80	**» GRÁFICOS** Sin sorprender, presenta unos circuitos detallados y vistosos.
67	**» SONIDO** Melodías poco inspiradas y efectos que cumplen por los pelos.
81	**» DIVERSIÓN** Muy entretenido jugando en compañía. En solitario es más soso.
85	**» DURACIÓN** Tiene un buen número de modos, competiciones y vehículos.
NOTA 80	**Un juego de velocidad directo y sencillo que, aunque jugando en solitario pierde gancho, en compañía garantiza diversión.**



PlayStation 2 · PRO EVOLUTION SOCCER 5 · 3+

Género	DEPORTIVO
Desarrollador	KONAMI
Editor	KONAMI
Lanzamiento	YA DISPONIBLE
Precio	19,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	DE 1 A 8
Modo Online	DE 2 A 4 JUGADORES
Guardar partidas	ENTRE PARTIDOS
Página web	HTTP://ES.GS.KONAMI-EUROPE.COM/GAME.DO?IDGAME=104



■ Gráficamente, *PES5* ofrece partidos muy espectaculares.

■ Su sistema de juego es exigente, pero con práctica permite realizar todo tipo de movimientos y jugadas.



■ Están las 57 selecciones nacionales, 6 ligas completas (sólo 3 licenciadas) y un buen puñado de clubes reales.

¿TODAVÍA NO TIENES EL **MEJOR JUEGO DE FÚTBOL?**

Pro Evolution Soccer 5

En pleno Mundial, nada mejor que disfrutar del juego de fútbol por excelencia a un precio de risa.

El Mundial acaba de comenzar y Konami lo celebra relanzando en Platinum su título estrella. Una gran noticia para todos los "futboleros" que aún no tengan en su estantería la última entrega del simulador de fútbol más realista y apasionante. Y es que *PES5* es fútbol con mayúsculas. Desde el primer partido, disfrutarás de un sistema de juego profundo como pocos y que con práctica te permite hacer de todo con el balón.

Y si a la hora de jugar no tiene rival, tampoco se queda atrás en cuestiones técnicas. Sus partidos entran por los ojos en todos los sentidos (jugadores, estadios, sonido ambiente...). Y en este última entrega ha mejorado su variedad de opciones, ofreciendo más clubes licenciados, partidos Online, etc.

Así pues, e incluso con sus fallos (que los tiene), estamos ante el fútbol más vibrante, realista y divertido. Si no lo tienes aún, ¿a qué esperas?

» NOVEDADES QUE MERECEN LA PENA

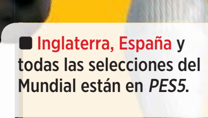
La principal novedad de *PES5* frente a *PES4* es la opción de jugar partidos Online, aunque hay más: nuevos clubes licenciados, más vídeos, nuevas animaciones, nieve en los partidos... Todo ello redondea un título que es, sin duda, el mejor simulador de PS2.



① **PARTIDOS ONLINE.** Sólo entre dos PS2 y con un máximo de dos jugadores en cada una.



② **NUEVOS DETALLES.** Como nieve en los partidos, nuevas animaciones, etc., etc,



■ Inglaterra, España y todas las selecciones del Mundial están en *PES5*.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su excelente sistema de juego, su gran apartado gráfico y su irresistible precio.

» LO PEOR
Como siempre, podría tener más equipos y licencias. Los comentaristas son mejorables.

93	**» GRÁFICOS** Posiblemente, es el juego de fútbol más vistoso de PS2.
87	**» SONIDO** Sonido ambiente muy bueno. Los comentarios son mejorables.
95	**» DIVERSIÓN** Solos o en compañía, disfrutaréis como locos en cada partido.
95	**» DURACIÓN** Su complejo sistema de juego y opciones aseguran *PES* para rato.
NOTA 94	**Es el juego que mejor retrata la pasión de este deporte. Si te gusta el fútbol, tienes que tenerlo. Y más a este precio.**

PÁGINA DE PUBLICIDAD



Género
ACCIÓN/ROL

Desarrollador
EA

Editor
EA

Lanzamiento
YA DISPONIBLE

Precio
44,95 €

Textos
CASTELLANO

Voces
CASTELLANO

Jugadores
DE 1 A 2

Modo Online
NO

Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS

Página web
WWW.ES.EA.COM



Revive los mejores momentos de la trilogía con este pack que trae los tres juegos de EA.

Los dos beat'em up tienen muchos personajes para elegir, combos muy variados y una gran ambientación.

La Tercera Edad cuenta con una gran ambientación, y su estilo de juego se asemeja más a *Final Fantasy*.

UN **PACK TRIPLE** PARA CONQUISTARNOS A TODOS

El Señor de los Anillos. La Colección

***Las Dos Torres, El Retorno del Rey* y *La Tercera Edad* vuelven reunidos en un pack para deleite de los fans de la trilogía.**

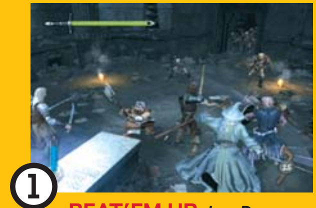
Si pensábais que el fenómeno ESDLA ya estaba acabado en su faceta jugable, estábais equivocado. Su penúltimo "coletazo" es *El Señor de los Anillos: La Colección*, un pack en el que EA ha reunido los tres juegos sobre la trilogía que lanzó en su momento para PS2 a un precio de lo más interesante. Una buena oportunidad para tener toda la "colección" junta en una sola edición, si es que te falta alguno.

Para empezar tenemos *Las Dos Torres*, un beat'em up que recoge los mejores momentos de las dos primeras películas. El siguiente es *El Retorno del Rey*, otro beat'em up que superó al anterior al incluir una opción para dos jugadores. Y, para terminar, *La Tercera Edad*, un juego de rol por turnos en el que, con nuevos personajes, viviremos una historia paralela que también se cruza con momentos estelares de las películas. Como veis, es un pack "bueno, bonito y barato".

Aragorn es uno de los protagonistas, tanto de las películas como de los juegos.

EN LA **VARIEDAD** ESTÁ EL GUSTO

Este pack ofrece dos beat'em up, es decir, juegos de repartir mandobles al estilo "yo contra el mundo", y un juego de rol por turnos puro, que sigue la estela de los últimos *Final Fantasy*. Lo dicho, en la variedad está el gusto.



1 **BEAT'EM UP.** *Las Dos Torres* y *El Retorno del Rey* son dos sencillos juegos de peleas.



2 **ROL POR TURNOS.** Por el contrario, *La Tercera Edad* es un juego de rol por turnos al uso.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La ambientación y el apartado técnico que lucen los tres juegos. El precio del pack.

» LO PEOR
A estas alturas, pueden "oler" a antiguos. Y podían haber incluido algún extra nuevo.

85	**» GRÁFICOS** En su momento estaban muy bien, pero el tiempo no pasa en balde...
88	**» SONIDO** La música de los films y las voces de los actores le hacen subir puntos.
81	**» DIVERSIÓN** Los beat'em up pueden hacerse repetitivos y son juegos antiguos.
87	**» DURACIÓN** Menos el de rol, el resto no tienen gran duración, pero son 3 juegos.
NOTA 86	Una buena oportunidad de hacerse con los tres juegos basados en "El Señor de los Anillos" de EA a buen precio.

PÁGINA DE PUBLICIDAD



El agente Gabe Logan vuelve con una aventura donde tiroteos y sigilo se dan la mano.

Género
ACCIÓN
Desarrollador
SCEA
Editor
SONY
Lanzamiento
30 DE JUNIO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
DE 2 A 8 JUGADORES
Guardar partidas
PUNTOS CONCRETOS
Página web
WWW.YOURPSP.COM

LA **"PEQUEÑA"** NOS TRAE LA ACCIÓN MÁS **GRANDE**

Syphon Filter: Dark Mirror

Gabe Logan regresa con una aventura cargada de acción y sigilo para demostrar que no hay consola "pequeña" cuando se hacen bien las cosas.

La saga *Syphon Filter* se convirtió en uno de los referentes de los juegos de acción de PSone al combinar unos intensos tiroteos con pinceladas de sigilo. Sus tres primeras entregas para PSone fueron un "bombazo" y tras un breve descanso en PS2, Gabe Logan, el agente protagonista, regresa para afrontar una nueva misión.

Una peligrosa organización criminal tiene en su poder el arma de destrucción masiva definitiva. A nosotros nos tocará evitar que la usen, y para ellos viajaremos por todo el globo enfrentándonos a decenas de enemigos usando un gran arsenal (lanzacohetes, escopetas, rifles de precisión...) y gadgets de todo tipo (detectores térmicos, visores nocturnos o ganchos magnéticos). Además, contamos con un arma aún más infalible para terminar con los terroristas: el sigilo. Y es que en muchas ocasiones, podemos eliminar a nuestros enemigos sin despertar sospechas, acercándonos de manera silenciosa por la espalda o preparando ataques sorpresa disparando a explosivos situados en puntos

LOS TRES **SECRETOS** MEJOR GUARDADOS DE UN **ESPÍA**

1 **ARMADO Y PELIGROSO.** Pese a los toques de infiltración, los tiroteos usando todo tipo de armas conforman el grueso de la acción.

2 **COMO UNA SOMBRA.** Para no llamar la atención del enemigo nuestro mejor aliado es el sigilo: andar a hurtadillas, ataques por la espalda...

3 **PREPARADO PARA TODO.** Nuestro espía es capaz de resolver cualquier situación gracias a los sofisticados gadgets que posee.

Gabe Logan demuestra en PSP que es uno de los mejores agentes secretos de los videojuegos.



Para acabar con los terroristas, podemos utilizar un gran arsenal compuesto por armas de todo tipo y características muy diferenciadas.

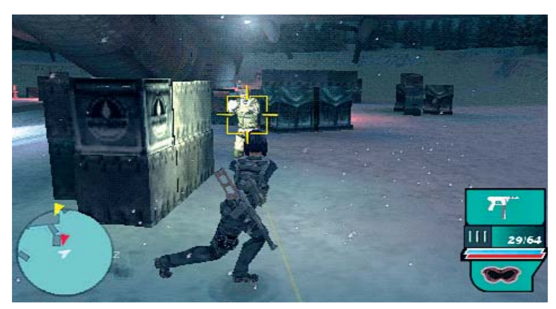


Aunque podemos usar la fuerza bruta indiscriminadamente, es aconsejable utilizar la infiltración para sorprender al enemigo.



Los modos multijugador son uno de sus platos fuertes: 8 jugadores en red local o Internet, con listas de amigos, mensajería...





clave. Esta acertada y bien equilibrada combinación de acción e infiltración, ofrece además sencillos puzzles, que ponen el remate perfecto a un desarrollo variado de principio a fin.
Pero sus virtudes no se quedan sólo en lo que a variedad de juego se refiere: también el apartado técnico ha resultado ser una grata sorpresa, puesto que tanto gráficos como sonido rayan a gran altura y, hoy por hoy, son de lo mejorcito que se puede ver en la potente portátil de Sony.

_SD:DM_ es el mejor exponente de acción portátil: divertido, con variados modos online y que impresiona técnicamente.

El control tampoco se queda atrás, y aunque este tipo de juegos piden a gritos un segundo stick, no lo echarás de menos. Apuntar, controlar la cámara... todo es muy intuitivo y pese a que se pueden realizar una gran cantidad de acciones, es bastante sencillo y preciso. Es cierto que existen algunos problemas con la cámara, especialmente en los tiroteos a corta distancia, pero es un "defectillo" perdonable una vez estamos metidos en plena "faena". Todo esto, sumado a un gran trabajo doblaje, unas fabulosas secuencias de vídeo y sus inigualables modos en red local y Online para 8 jugadores, hacen de *SF:DM* el juego de acción más explosivo, completo y sensacional de PSP, que hoy por hoy no conoce rival en el catálogo de la portátil. Por eso, si te consideras un fan del género, ve pensando en hacerte con él ya...



En ciertas misiones estamos acompañados por otros personajes, a los que podemos dar sencillas órdenes y debemos proteger.



Técnicamente es intachable: tanto el apartado sonoro como el gráfico, con sólidos escenarios y modelos, alcanzan un gran nivel.

» EMULANDO AL AGENTE 007

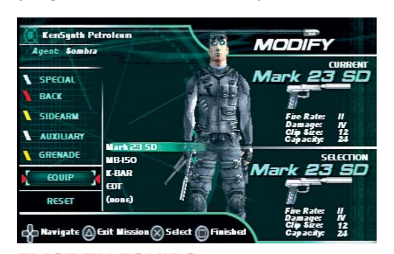
Como buen espía, Gabe Logan va equipado con todo tipo de artilugios tecnológicos: dardos eléctricos, visores...



CON VENTAJA. En las zonas poco iluminadas, el visor nocturno nos da una clara ventaja táctica sobre el enemigo.



UN ESPÍA IMPARABLE. Algunos gadgets, como el garfio, permiten sortear peligros de otra forma infranqueables.



ELIGE TU EQUIPO. Antes de iniciar cada misión podremos elegir qué gadgets y armas llevamos, entre una larga lista.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Las posibilidades de nuestro personaje y lo emocionantes que resultan los tiroteos.

» LO PEOR
La cámara nos juega algunas malas pasadas en los combates en distancias cortas.

Te gustará + que... **SOCOM: FT. BRAVO**



Te gustará − que... **TOMB RAIDER LEGEND**



92	**» GRÁFICOS** Solidez gráfica en todos los aspectos, destacando los efectos de luz.
92	**» SONIDO** Espectacular banda sonora y unos magníficos efectos de sonido.
90	**» DIVERSIÓN** La mezcla de acción y sigilo, asegura un desarrollo variado.
87	**» DURACIÓN** Campaña con algunos extras desbloqueables y modo Online.
NOTA 90	Por su gran acabado técnico y jugabilidad, resulta uno de los títulos de acción imprescindibles para PSP.



■ *LocoRoco* es un simpático plataformas, diseñado para que cualquiera disfrute con él, gracias a su sencillo sistema de control y un colorista y atractivo apartado gráfico.

3+

Género
PLATAFORMAS
Desarrollador
SCEI
Editor
SONY
Lanzamiento
21 DE JUNIO
Precio
49,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
NO TIENE
Jugadores
1
Modo Online
NO
Guardar partidas
ENTRE NIVELES
Página web
WWW.YOURPSP.COM

AHORA NADIE PODRÁ DECIR QUE JUGAR ES **DIFÍCIL...**

LocoRoco

En su afán por ofrecer experiencias nuevas en PSP, Sony nos sorprende con un colorista plataformas, que destaca por buscar la sencillez en todos los sentidos.

Todas las consolas de Sony han estado marcadas por algunos títulos que, pese a no gozar de un éxito de público notable, han hecho gala de una creatividad fuera de toda duda. Buenos ejemplos de ello han sido *Parappa The Rapper*, *Vib Ribbon* y otras "japonesadas" que para sus más fieles seguidores son una obra maestra. El último de esta "especie" en llegar es *LocoRoco*, un juego que amarás... u olvidarás pronto.

***LocoRoco* es un plataformas** como los de antes, de desarrollo 2D y lineal, que nos cuenta la historia de un universo invadido por las sombras. Nosotros controlamos a LocoRoco, una criatura con aspecto de bola gelatinosa, con la que debemos recorrer los 40 niveles que componen los 5 mundos del juego, siendo nuestro principal objetivo llegar al final de cada nivel. Eso sí, en todos ellos tendremos que buscar unas plantas para que LocoRoco crezca de tamaño, superar zonas de saltos, derrotar a

SALVA EL **UNIVERSO** EN TRES SENCILLOS PASOS

1 **LIMPIA EL MUNDO.** Derrota a las sombras, recorre los niveles, salta y supera obstáculos y avanza fácilmente gracias a un sencillo sistema de control.

2 **CRECE LOCO, CRECE.** Come plantas para aumentar tu tamaño y, de paso, recoge todos los ítems que pueblan los 40 escenarios.

3 **LOS LOCOROCO.** A medida que avances te encontrarás con otros LocoRoco de colores, que cambiarán los efectos y la música del juego.



■ *LocoRoco* es una propuesta sencilla que invita a recorrer 40 niveles saltando, buscando zonas ocultas... y luchando de forma esporádica.



■ LocoRoco crece comiendo plantas y se puede dividir en pequeños trozos, que interactuarán y cantarán con otros personajes.



■ Un nivel se puede superar en 5 minutos, pero descubrir todos sus secretos lleva más tiempo.





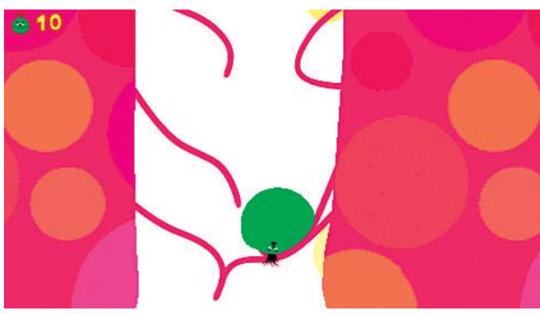
las sombras, dejarnos arrastrar por corrientes de aire... Además, todos los niveles ofrecen retos secundarios (encontrar a tres criaturas escondidas, recolectar todos los ítems...) que requieren bastante tiempo para ser completados al 100%. Sin duda, un desarrollo muy sencillo, ¿verdad? Pues bien, esta sencillez se plasma también en el control, que destaca por estar reducido a la mínima expresión. Aquí no utilizamos ni la cruceta ni el stick y casi, casi ni los botones...

"Inclinamos" el escenario con los botones L y R, logrando así que LocoRoco se deslice en un sentido u otro. Pulsando ambos botones a la vez, LocoRoco saltará, y si pulsamos Círculo, se dividirá en pequeños trozos para pasar por las zonas estrechas (juntamos los trozos en cualquier momento). Esta sencillez también salpica al apartado gráfico, que destaca por ofrecer unas formas planas muy sencillas y llenas de vida y color. No hay alardes técnicos, ni efectos visuales de impresión: tan sólo una mecánica sencilla que "pica" (aunque acaba resultando repetitiva), unos gráficos que cautivan con su colorido y una pegadiza banda sonora (de lo mejorcito del juego). Por todo esto, para algunos *LocoRoco* será un juego "infantil" y olvidable, mientras que para otros, un plataformas original, llamado a ser una obra maestra.

LocoRoco tiene en su sencillez su mejor arma: gráficos, control... Está pensado para que cualquiera disfrute con él.



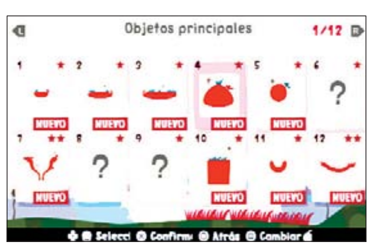
■ Algunos niveles ofrecen curiosos retos, como empujar un balón una buena parte del escenario, o encajar piezas en un lugar determinado.



■ Cada mundo ofrece 8 escenarios, que son una experiencia distinta: un escenario helado que resbala, la pegajosa tripa de un animal...

» MINIJUEGOS Y EXTRAS PARA TODOS

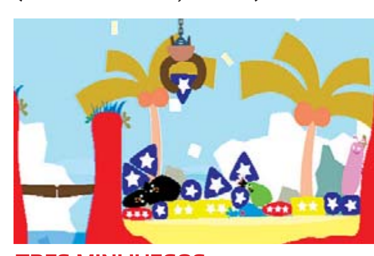
Superar los 40 niveles es fácil, pero descubrir todos sus secretos es algo que lleva tiempo... y que merece la pena.



MÁS DE 100 ÍTEMS. Los 40 niveles del juego esconden más de 100 ítems distintos con los que adornar la casa de LocoRoco.



LA CASA DE LOCOROCO. Coloca los ítems en la casa, y observa los resultados (LocoRoco rebotará, saltará...).



TRES MINIJUEGOS. Son de habilidad, como pescar premios con un gancho o superar un recorrido con trampas.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La banda sonora, el simple apartado gráfico y que cualquiera puede disfrutar con él.

» LO PEOR
El juego sorprende durante los primeros niveles, pero se hace repetitivo muy pronto.

Te gustará + que... FROGGER HELMET CHAOS



Te gustará − que... DAXTER



80	**» GRÁFICOS** Muy simples y coloristas. Parecen propios de un cuento infantil...
91	**» SONIDO** Es el aspecto más cuidado. Su banda sonora es MUY pegadiza.
89	**» DIVERSIÓN** Su sencillez y profundidad divertirá tanto a novatos como expertos.
82	**» DURACIÓN** Sus 40 niveles y retos dan para mucho, aunque se hace repetitivo.
NOTA 84	*LocoRoco* es un plataformas distinto, tan divertido como simple, que te conquistará a poco que te guste su estética.

■ PSP ■ TRADUCTOR ■ SONY ■ YA DISPONIBLE ■ 49,99 €
■ CASTELLANO ■ WWW.YOURPSP.COM

Talkman



■ El pájaro Max es nuestro anfitrión en este traductor de seis idiomas que incluye micrófono.

Llega a PSP esta útil herramienta de traducción pensada para viajeros y turistas. *Talkman* incluye un pequeño micrófono que se instala en el puerto USB de la consola y gracias a él traducimos al español, inglés, japonés, alemán, italiano y francés nuestras frases y las de nuestros interlocutor. Eso sí, se tratará de frases prefijadas entre más de 3.000, agrupadas según situaciones frecuentes: solicitar ayuda por la calle, reservar habitación en un hotel, acudir a un centro médico... Y si preferimos no pronunciar de viva voz podemos elegir las frases en menús. La herramienta es fácil de usar y además nos guía por ella Max, un pájaro que ameniza las traducciones con sus divertidas animaciones. Y como colofón se han incluido útiles minijuegos de oído y pronunciación para mejorar nuestro dominio de los idiomas. ■



■ Útiles minijuegos de traducción y oído nos ayudarán a coger soltura en al pronunciar las frases.



VALORACIÓN

Su repertorio de frases no es muy extenso, pero es un traductor útil si hacemos turismo y desconocemos casi por completo el idioma.

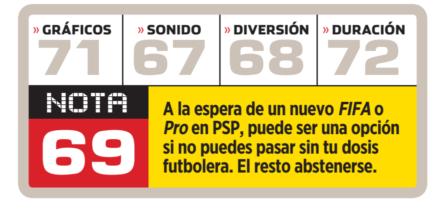
■ PSP ■ DEPORTIVO ■ SONY ■ 28 DE JUNIO ■ 49,99 €
■ CASTELLANO ■ 1-4 JUGADORES ■ WWW.SONYGALLERY.COM

World Tour Soccer 2

WTS 2 es un intento de ofrecer fútbol directo y sin complicaciones. El problema es que está a años luz de sus rivales directos, *FIFA* y *Pro Evolution Soccer*. Malas animaciones, escasez de regates y movimientos, ambientación, modelado de personajes y gráficos bastante mejorables, sosos comentarios... Tan sencillo lo han querido hacer que se ha quedado demasiado "facilón" y repetitivo, por lo que sólo si eres un "fanático" del deporte rey querrás echarle un vistazo. ■



■ *WTS 2* ofrece fútbol directo y sencillo, aunque peca de ser demasiado repetitivo y falto de opciones.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
71	67	68	72

NOTA 69

A la espera de un nuevo *FIFA* o *Pro* en PSP, puede ser una opción si no puedes pasar sin tu dosis futbolera. El resto abstenerse.

■ PS2 ■ DEPORTIVO ■ CODEMASTERS ■ YA DISPONIBLE ■ 39,99 €
■ CASTELLANO ■ 1-2 JUGADORES ■ HTTP://ES.CODEMASTERS.COM/SENSIBLESOCCER2006/

Sensible Soccer 2006

Codemasters revisa este clásico de los juegos de fútbol que triunfó hace años en diversas plataformas, desde Amiga hasta las consolas de 16 bits. Sin embargo, ahora no es tan divertido. Su planteamiento es tan sencillo que resulta limitado, y los partidos decepcionan por la falta de alternativas. Tiene muchos equipos (ninguno real), y aunque técnicamente quiere resultar gracioso y recordar al original, no es digno de los tiempos que corren. Hay opciones mucho mejores. ■



■ Estéticamente recuerda al original. Con dos botones se hacen todas las jugadas, lo que resulta algo limitado.



» GRÁFICOS	» SONIDO	» DIVERSIÓN	» DURACIÓN
66	63	70	80

NOTA 68

Un juego de fútbol que pretende entretener gracias a su (excesiva) sencillez. Muy limitado en todos los sentidos.



■ PS2 ■ DEPORTIVO ■ UBISOFT ■ YA DISPONIBLE ■ 44,95 €
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.UBISOFT.ES

» And 1 Streetball

Divertidos partidos de basket callejero uno contra uno o formando equipos de 5 que, a pesar de no contar con licencias ni jugadores reconocibles, permite disfrutar desde el primer momento, gracias a su sencillez de manejo, de toda la espectacularidad de este deporte. Además, incluye opciones para crear jugadores y movimientos propios y modo Online. ■



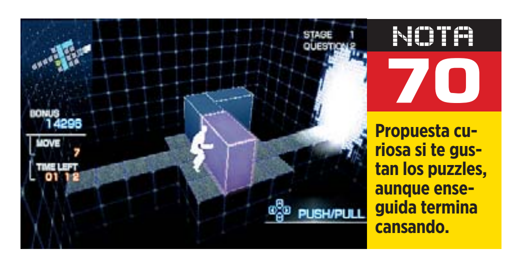
NOTA 74

Para los que quieran disfrutar del basket sin complicaciones. Simple y directo.

■ PSP ■ INTELIGENCIA ■ VIRGIN ■ YA DISPONIBLE ■ 34,95 €
■ INGLÉS ■ 1 JUGADOR ■ WWW.VIRGINPLAY.ES

» Practical Intelligence Quotient

El juego nos reta a resolver distintos puzzles para abrirnos camino en las 100 pantallas que cruzamos. Estos puzzles, que se van complicando cada vez más según avanzamos, se basan por lo general en mover bloques de distinto tamaño a otros puntos para que nos ayuden, esquivar vigilantes con linternas o rayos láser. Curioso, pero muy repetitivo. ■



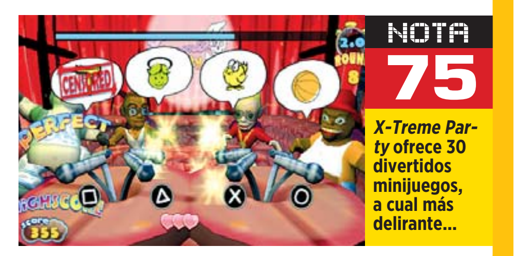
NOTA 70

Propuesta curiosa si te gustan los puzzles, aunque enseguida termina cansando.

■ PSP ■ PARTY GAME ■ MONTECRISTO ■ YA DISPONIBLE ■ 34,95 €
■ INGLÉS ■ 1-2 JUGADORES ■ WWW.MONTECRISTOGAMES.COM

» X-Treme Party

Una divertida propuesta que consta de 30 minijuegos, 27 de ellos multijugador vía Wi-Fi, en los cuales vamos a poder reírnos un buen rato, ya sea disputando peleas de boxeo con un alien, jugando al hockey sobre aire, abduciendo gente, eliminando zombis, espantado "a golpes" a los moscones de las fiestas... ■



NOTA 75

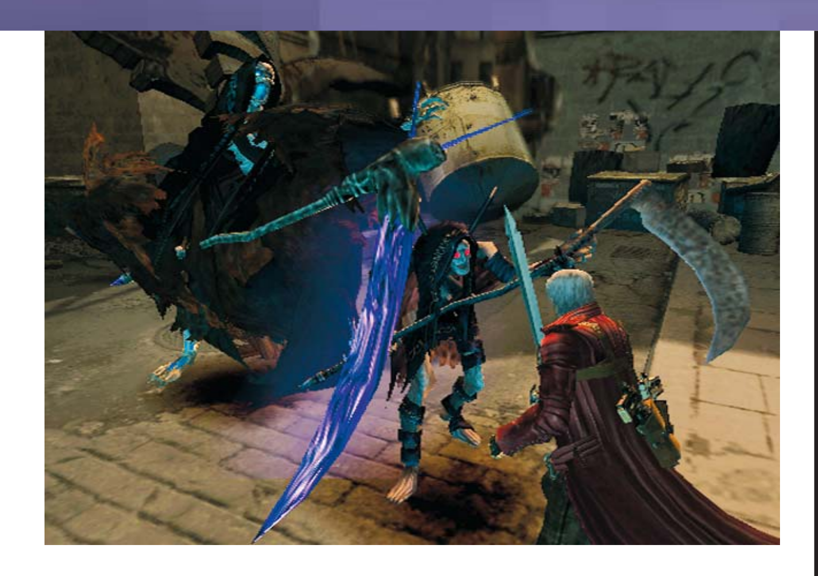
***X-Treme Party* ofrece 30 divertidos minijuegos, a cual más delirante...**

AVENTURAS CON ACCIÓN... Y ALGO MÁS

MUCHO MÁS QUE AVENTURAS

- Devil May Cry 3
- God Of War
- Marc Ecko's Getting Up
- Prince Of Persia: Las Dos Coronas
- Shadow Of The Colossus
- Tomb Raider Legend

Solemos llamarlas "aventuras de acción", pero este género puede ofrecer mucho más que simples tiroteos y peleas. Saltos, puzzles, conducción o sigilo son otros componentes que hacen que el desarrollo sea mucho más variado. Aquí te presentamos, frente a frente, las mejores opciones.



ACCIÓN **ENDIABLADAMENTE** DIVERTIDA

DEVIL MAY CRY 3

Género
AVENTURA
Compañía
CAPCOM
Precio
63,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
INGLÉS
Jugadores
1
Modo Online
NO

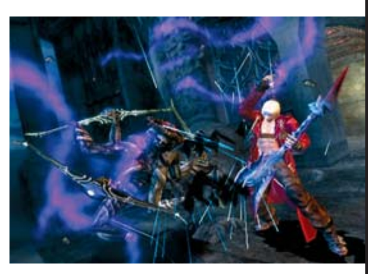
Dante es el protagonista de esta gran aventura de acción llena de ritmo y peleas.

El cazademonios Dante vuelve por sus fueros con un derroche de acción tan intenso y vibrante que no podréis parar de jugar hasta terminarlo.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Aunque es la tercera entrega, estamos ante una "precuela" de las otras dos. En ella, un joven Dante se enfrenta a su hermano gemelo y a su ejército de demonios. La ambientación, entre gótica y urbana, es la típica de los *DMC*.



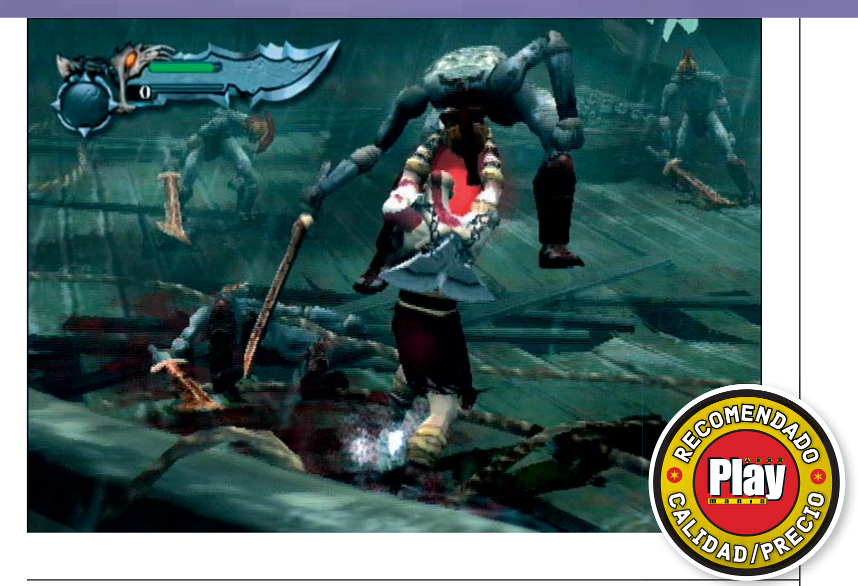
Con su espada, sus dos pistolas y muchas habilidades, Dante "zurrará" a los demonios.



DESARROLLO Y DURACIÓN. Estamos ante el juego con más acción de toda la comparativa. Un contrapunto perfecto para opciones más tranquilas, como *Shadow of the Colossus.* El desarrollo es una sucesión de combates salpicados con algunos saltos y algún que otro sencillo puzzle (aunque estos componentes son casi anecdóticos). En cuanto a la duración, sus 20 fases (algunas de bonus) y su endiablada dificultad consiguen que haya aventura para rato.

APARTADO TÉCNICO. Olvida los mediocres gráficos de *DMC2,* porque este es puro espectáculo. La cámara fija está más cerca de la acción y logra que la puesta en escena sea explosiva. A ello hay que sumar un diseño de escenarios y personajes brillante. Eso sí, la banda sonora es algo "machacona". En fin, que estamos ante una aventura de acción intensa como pocas. Si tienes pensando pillarla, espérate dos meses y compra la edición Platinum, que trae contenidos extra.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Es el título menos variado de la comparativa, pero su derroche de acción es tan divertido que merece la pena.



UNA **AVENTURA** DIGNA DE LOS **DIOSES** DEL OLIMPO

GOD OF WAR

Género
AVENTURA
Compañía
SONY
Precio
19,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO

Un fiero guerrero espartano ha logrado abrirse paso entre los mejores del género, con una de las aventuras más variadas e impresionantes de PS2.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En *God of War* viajamos a la antigua Grecia. Su protagonista es Kratos, un temible guerrero que debe enfrentarse a Ares (el dios de la guerra) y a todo tipo de criaturas mitológicas. La ambientación está forjada a las mil maravillas.



Variados combates, saltos, puzzles... En este juego no hay lugar para el aburrimiento.



DESARROLLO Y DURACIÓN. El desarrollo es uno de los más equilibrados de toda la comparativa. Mezcla con maestría muchísimo ritmo intenso y variados combates, zonas de saltos, puzzles, trampas... El resultado es una aventura inolvidable que te atrapará sin remedio en las más de 12 horas que te puede durar. Y además, esconde extras realmente jugosos (un "Cómo se hizo", escenas eliminadas, un "adelanto" de *GOW2*...).

APARTADO TÉCNICO. La impresionante apariencia de sus variados enemigos, el extraordinario diseño de los niveles, el explosivo dinamismo de las peleas, las animaciones, las secuencias de vídeo, la épica banda sonora... Todo está cuidado al milímetro y en conjunto forman un apartado técnico que es lo mejorcito que hay en PS2 (y ya vemos difícil que sea superado en el futuro). Como veis, todo son virtudes. Si tienes una PS2, *GOW* es una compra obligada.



Kratos es el guerrero que protagoniza esta aventura ambientada en la Grecia mitológica.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Una aventura espectacular, intensa, variada y divertida como pocas. Si tienes una PS2, tienes que tenerla.



GRAFFITIS Y ALGO MÁS CONTRA LA OPRESIÓN

MARC ECKO'S GETTING UP

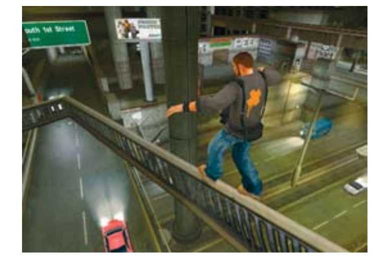
En una ciudad dominada por la tiranía, un joven rebelde se convertirá en una leyenda del graffiti mientras se enfrenta a las corruptas autoridades.

Género
AVENTURA
Compañía
ATARI
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO

Trane lucha con sus graffitis contra el corrupto poder establecido.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Controlamos a Trane, un joven que vive con una sola ilusión: convertirse en una leyenda del graffiti... aunque para ello tenga que enfrentarse a las corruptas autoridades de su ciudad. La ambientación es 100% urbana y viene apadrinada por el creador de moda y tendencias Marc Ecko.


Los graffitis son los reyes del desarrollo, aunque no faltan los saltos y las peleas.



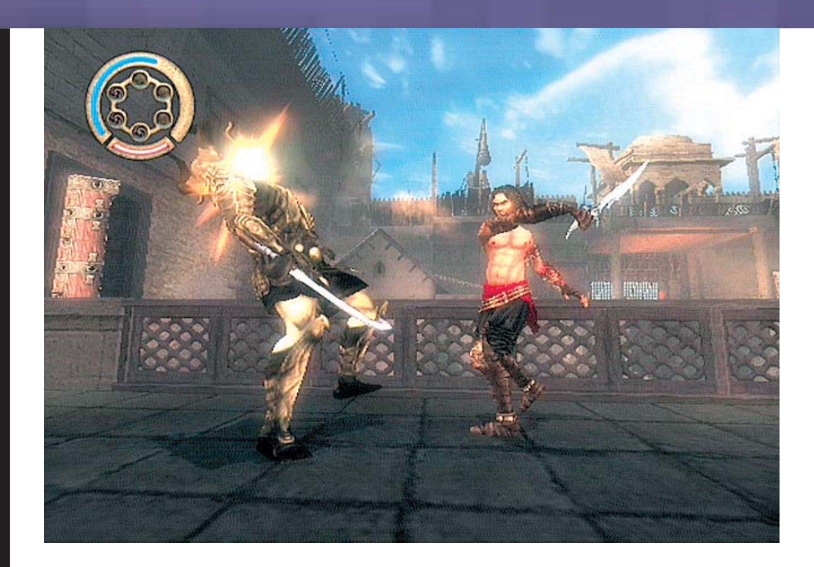


DESARROLLO Y DURACIÓN. Los graffitis tienen una importancia decisiva en el desarrollo. Tal vez demasiada, porque acabaréis hartos de hacerlos (al menos, se realizan con facilidad). Eso sí, para pintarlos muchas veces tendremos que superar zonas de plataformas, trepar, hacer equilibrios... Y si nos pillan las fuerzas del orden o los pandilleros rivales, habrá que darles su merecido en peleas cuerpo a cuerpo o usando armas improvisadas. Así pues, el desarrollo es bastante variado y entretenido (aunque, insistimos, demasiados graffitis para nuestro gusto). Sus 11 niveles (con subdivisiones) dan para mucho, aunque no tiene muchas opciones de "replay".

APARTADO TÉCNICO. No impresiona como en otros juegos de la comparativa, pero cumple a la perfección. La ciudad está bien recreada, con escenarios sólidos y buen nivel de detalle. Y el modelado de los personajes no desluce. Si te va la ambientación urbana, te encantará. Si no, pues no tanto.

» VALORACIÓN: MUY BUENA

Una aventura "urbana" bastante variada, entretenida y con estilo propio. Si te gusta el hip hop, te enganchará.



UN AVENTURERO DE SANGRE AZUL

PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS

El Príncipe de las aventuras de acción cierra su trilogía con su juego más emocionante. ¿Te vas a perder el final de esta apasionante historia?

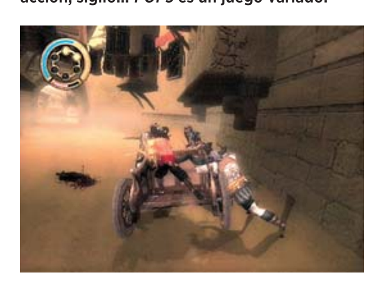


Género
AVENTURA
Compañía
UBISOFT
Precio
59,95 €
Textos
CASTELLANO
Voces
CASTELLANO
Jugadores
1
Modo Online
NO

El Príncipe de la acción y los saltos vuelve con un "alter ego" oscuro, más poderoso pero implacable.

ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. El Príncipe vuelve a Babilonia para descubrir que ha sido arrasada por un misterioso ejército. Y mientras, la maldición de las Arenas del Tiempo continúa haciendo estragos en él, convirtiéndole en ciertos momentos en un "alter ego" más oscuro y despiadado. La historia es sorprendente y se apoya en una fabulosa ambientación.


Saltos, persecuciones en cuádrigas, acción, sigilo... *POP3* es un juego variado.





DESARROLLO Y DURACIÓN. Junto con *God Of War* y *Tomb Raider Legend*, es el juego que ofrece un desarrollo más variado. La aventura combina saltos, combates y puzzles con intensas persecuciones de cuádrigas y momentos de sigilo que están francamente bien hechos. Y la idea de alternar entre el Príncipe "normal" y su versión "oscura" le aporta otro aliciente extra. A todo ello hay que sumar que la aventura tiene mucho más ritmo que sus dos predecesores, con lo que os aseguramos que nos podréis parar de jugar durante las 12-14 horas que dura.

APARTADO TÉCNICO. Gráficamente, *POP: Las Dos Coronas* resulta espectacular. El diseño de personajes y escenarios es extraordinario y las animaciones son muy fluidas (aunque no tanto como las que luce Lara Croft). Es la mejor aventura del Príncipe.

» VALORACIÓN: EXCELENTE

La última aventura del Príncipe rebosa calidad en todos los sentidos. Es, sin duda, el mejor *POP* de todos.



UNA **LEYENDA** DE PROPORCIONES **COLOSALES**

SHADOW OF THE COLOSSUS

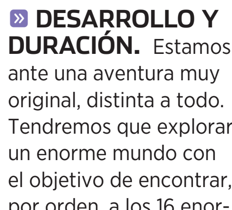
¿Puede un simple mortal derrotar a seres tan grandes como montañas? Descúbrelo en esta original aventura que es capaz de emocionar.

Género	AVENTURA
Compañía	SONY
Precio	49,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	--
Jugadores	1
Modo Online	NO

■ 16 colosos deberán ser derrotados para salvar el alma de una muchacha.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. Para salvar el alma de una muchacha, un joven guerrero tendrá que derrotar a un total de 16 criaturas colosales. La ambientación es muy especial (te hará sentir pequeño) y recuerda mucho al inolvidable *Ico*. No en vano es de los mismos creadores.

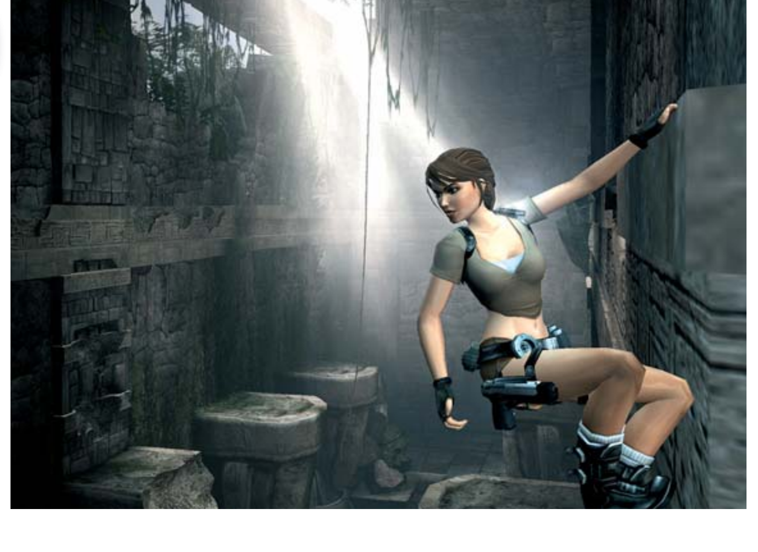
■ Las batallas son desiguales, pero con inteligencia y agilidad las superaremos.



» DESARROLLO Y DURACIÓN. Estamos ante una aventura muy original, distinta a todo. Tendremos que explorar un enorme mundo con el objetivo de encontrar, por orden, a los 16 enormes colosos. Una vez localizados, hay que encontrar sus puntos débiles y, sobre todo, hallar la manera de subir por su cuerpo para atacarlos. Para ello, contaremos con una espada, un arco y la ayuda de nuestro corcel Agro. Habrá que pensar cuál es la mejor manera de alcanzar sus puntos débiles para luego saltar y trepar por él, agarrándonos en las partes peludas de su cuerpo y evitando caernos. Una experiencia distinta e inolvidable que da de sí unas 12 horas.

» APARTADO TÉCNICO. La estética está muy cuidada. Destaca el impresionante diseño de los colosos (hay terrestres, acuáticos, voladores...) y de los escenarios (lagos, desiertos, templos, ruinas...). Si quieres probar una aventura diferente, no te la pierdas.

» VALORACIÓN: EXCELENTE
Una aventura única y muy especial, que te enamorará por su estética y por su original y sorprendente desarrollo.



LA **AVENTURA** TIENE NOMBRE PROPIO: **LARA CROFT**

TOMB RAIDER LEGEND

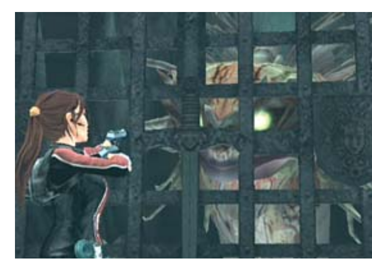
Lugares exóticos y peligrosos, antiguos secretos esperando a ser revelados y una heroína que vuelve en plena forma. Así es el nuevo *Tomb Raider*.



Género	AVENTURA
Compañía	EIDOS
Precio	59,95 €
Textos	CASTELLANO
Voces	CASTELLANO
Jugadores	1
Modo Online	NO

■ Lara Croft vuelve a sus raíces con una aventura a su medida: saltos, puzzles, acción y una buena trama.

» ARGUMENTO Y AMBIENTACIÓN. En *Tomb Raider Legend*, Lara deberá buscar los pedazos de un artefacto mítico que está muy relacionado con su pasado. Para ello, viajaremos por todo el mundo, visitando países como Ghana o Kazajistán y lugares como la tumba del rey Arturo o la zona de Nepal donde se estrelló el avión en el que viajaba Lara de pequeña. La ambientación recupera la esencia de los *TR* clásicos.



■ El desarrollo es vibrante, variado y divertido como pocos. Eso sí, es corto.



» DESARROLLO Y DURACIÓN. El desarrollo supone una pretendida vuelta a las raíces de la saga. La acción pasa a un segundo plano y las plataformas y los puzzles cobran mayor protagonismo (y también hay momentos de conducción). De hecho, el juego nos invita a pensar constantemente para abrir nuevos caminos. Y por supuesto, Lara demuestra que está en plena forma realizando todo tipo de saltos, escalando, evitando trampas, etc. Eso sí, los 9 niveles pueden completarse en menos de 10 horas. Es la aventura más corta de la comparativa.

» APARTADO TÉCNICO. Sensacional. No sólo sorprende la apariencia de Lara (más natural y proporcionada), sino que la belleza y profundidad de los escenarios os dejarán con la boca abierta. Además, la física de los objetos es alucinante, y los puzzles lo aprovechan a la perfección. Sin duda, Lara ha vuelto con un juego a su medida. Lástima que sea tan corto...

» VALORACIÓN: EXCELENTE
El esperado regreso de Lara nos deja una aventura intensa, variada y muy divertida. Es una pena que dure tan poco.

CONCLUSIONES

La alta calidad de los juegos seleccionado ha dado lugar a otra reñida comparativa. Para elaborar el ránking hemos tenido en cuenta sobre todo la variedad en el desarrollo y la originalidad. Tras no pocas discusiones, aquí están los ganadores:













El ganador absoluto de esta comparativa es *God of War*. Por su vibrante y variado desarrollo, su ritmo, su espectacular puesta en escena y su recién estrenado nuevo precio, nos parece digno merecedor de este honor. Para el segundo puesto, tras unas cuantas discusiones en la redacción, nos hemos decantado por *Shadow Of The Colossus*. Somos conscientes de que los dos juegos que vienen después ofrecen desarrollos más variados, pero la aventura de Sony nos parece un verdadero soplo de aire fresco para el género. Es una aventura distinta a todo, una experiencia de juego difícil de olvidar, y eso había que premiarlo. Y para la tercera posición también ha habido "tortas". Finalmente nos hemos decidido por la última aventura del Príncipe, por su variadísimo desarrollo y su duración. Precisamente es la duración la que hace que Lara Croft se quede en el cuarto puesto del ranking. Su aventura es variada, divertida y espectacular, pero demasiado corta.

El penúltimo lugar es para *Devil May Cry 3*. Y no porque el juego sea malo (que no lo es), sino porque su desarrollo se centra más en la acción, descuidando otros componentes. Eso sí, como juego de acción, es de los mejores.

Cierra la comparativa *Getting Up*, una aventura que gustará a los amantes del hip hop y la cultura urbana, pero que está por debajo de las otras cinco.

C. GENERALES

	Personajes controlables	Modos de juego	Número de niveles	Niveles de dificultad	Duración	Extras	VALORACIÓN
Devil May Cry 3	1	2	20	5	E	MB	E
God Of War	1	2	16	4	E	E	E
Marc Ecko's Getting Up	1	1	11	3	MB	MB	MB
Prince of Persia: Las Dos Coronas	2	1	6	3	E	MB	MB
Shadow Of The Colossus	1	2	16	2	MB	MB	MB
Tomb Raider Legend	2	2	9	3	B	MB	MB

AMBIENTACIÓN Y TÉCNICA

	Argumento	Escenarios	Personajes	Animaciones	Física	Secuencias de vídeo	Música	Efectos de sonido	VALORACIÓN
Devil May Cry 3	MB	MB	E	E	MB	E	MB	MB	MB
God Of War	MB	E	E	E	E	E	E	E	E
Marc Ecko's Getting Up	B	MB	MB	MB	B	B	B	MB	MB
Prince of Persia: Las Dos Coronas	MB	E	MB	E	MB	E	E	E	E
Shadow Of The Colossus	E	MB	E	E	E	MB	E	MB	E
Tomb Raider Legend	MB	E	MB	E	E	MB	E	MB	E

SISTEMA DE CONTROL

	Control	Botones de ataque/defensa	Ataques a distancia	Acciones especiales	Precisión en el salto	Uso de la física	VALORACIÓN
Devil May Cry 3	MB	2/1	Sí	Sí	MB	MB	MB
God Of War	E	3/2	Sí	Sí	E	MB	E
Marc Ecko's Getting Up	MB	3/2	No	Sí	MB	B	MB
Prince of Persia: Las Dos Coronas	MB	2/1	Sí	Sí	E	B	MB
Shadow Of The Colossus	MB	2/1	Sí	Sí	MB	MB	MB
Tomb Raider Legend	E	2/1	Sí	No	E	E	E

COMPONENTES DEL JUEGO

	Acción	Plataformas	Puzzles	Exploración	Conducción	Sigilo	Secuencias interactivas	Evolución de personajes	VALORACIÓN	TOTAL
Devil May Cry 3	Alto	Bajo	Bajo	Medio	Nulo	Nulo	No	Sí	B	MB
God Of War	Alto	Alto	Medio	Alto	Nulo	Nulo	Sí	Sí	E	E
Marc Ecko's Getting Up	Alto	Medio	Bajo	Alto	Nulo	Medio	No	Sí	MB	MB
Prince of Persia: Las Dos Coronas	Alto	Alto	Medio	Alto	Bajo	Alto	Sí	Sí	E	E
Shadow Of The Colossus	Medio	Alto	Medio	Alto	Medio	Medio	No	No	E	E
Tomb Raider Legend	Medio	Alto	Alto	Alto	Medio	Medio	Sí	No	E	E

CLAVES DE LA COMPARATIVA

Las notas y abreviaturas de la tabla corresponden a las siguientes calificaciones, que además tienen código de color:

Excelente (E) / Muy Bueno (MB): verde
Bueno (B) / Regular (R): amarillo.
Malo (M) / Muy malo (MM): rojo.



Este sello indica el ganador de la comparativa. Donde lo veáis es señal de que es una inversión segura.



Este otro sello indica el ganador de la comparativa en lo que se refiere a relación calidad y precio.

CARACTERÍSTICAS GENERALES

Datos objetivos que miden las posibilidades del juego.
Número de niveles: La cantidad de niveles o subdivisiones en las que se puede dividir la aventura.
Duración: Contando el modo principal y los secundarios, si los hay.

AMBIENTACIÓN Y TÉCNICA

Evaluamos el apartado técnico del juego y cómo incide en la ambientación.
Personajes: Comprobamos si su acabado gráfico es convincente.
Escenarios: Valoramos tanto la calidad gráfica como su diseño general.
Animaciones: Examinamos la calidad de las animaciones y su fluidez.

SISTEMA DE CONTROL

Valoramos la calidad del control y las principales posibilidades que ofrece.
Control: Evaluamos cómo responde el sistema de control en general.
Acciones especiales: Si podemos realizar movimientos o ataques "sobrenaturales" de cualquier índole.
Precisión en el salto: Si el control permite medir con exactitud el salto o no.
Uso de la física: Valoramos el uso de la física en el juego (en puzzles, combates...) y cómo afecta al control.

COMPONENTES DEL JUEGO

Importancia en el desarrollo de cada uno de los componentes enumerados.
Exploración: Si hay que recorrer el escenario realizando búsquedas.
Conducción: Si el juego da la opción de pilotar vehículos (caballos incluidos).
Sigilo: En qué medida el juego nos permite usar técnicas para pasar desapercibidos y evitar los combates.
Secuencias interactivas: nos referimos a los "Quick Time Events", o momentos en los que debemos pulsar ciertos botones en el momento justo.
Evolución de personajes: Si los personajes pueden mejorar de alguna forma.

PÁGINA DE PUBLICIDAD

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**. C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".
@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Un DBZ "exigente"

Me gustaría saber cuándo sale a la venta en España oficialmente el juego de PS2 *Super Dragon Ball Z*.

@ Miguel Ángel López Lacalle

Si nada se tuerce, entre finales de junio y principios de julio. No obstante, pensando en los innumerables seguidores del manga/anime, hay que precisar que *Super Dragon Ball Z* no seguirá la misma mecánica implantada por los *Budokai*. Con *Super DBZ* tendremos un juego de lucha más exigente, de corte más clásico, donde se requerirá una mayor dedicación para "dominar" alguno de los 18 personajes incluidos, con unos estilos de lucha bien diferenciados. Esta es la principal novedad de un título pensado para que los más jugones se pongan a prueba.

■ *Super Dragon Ball Z* ofrece un estilo de lucha más complejo que el de los *Budokai*.

Las ventajas del Blu-ray

Tras leer vuestros avances de PS3, ¿implicará la gran capacidad del Blu-ray disfrutar de juegos más largos y con calidad técnica similar a la de la película de *Final Fantasy*?

@ Esaú Fernández Pascual

No implica necesariamente ni que los juegos sean más largas, ni que sean más bonitos. Todo depende de lo que hagan los programadores. Eso sí, gracias al Blu-ray tendrán un soporte capaz de almacenar muchísima más información y además, en alta resolución, lo que en principio garantiza un nivel gráfico superior al de cualquier otra consola.

Shooters a buen precio

¿Qué shooters me aconsejáis, de 30 euros para abajo, en los que el modo Offline dure al menos 20 horas? Tengo el *TimeSplitters Futuro Perfecto* y *Killzone*.

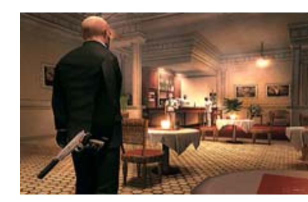
@ Miguel Díaz Martín

Hay un puñado de juegos bélicos por debajo de ese precio y con una duración cercana a las 20 horas. Ambientados en la II Guerra Mundial, te recomendamos *Medal of Honor Frontline* e incluso *MOH European Assault*, que por historia y calidad técnica es el mejor de la saga. Si te va un estilo más moderno tienes *Battlefield 2: Modern Combat*, con un modo de misiones variado que te mantendrá ocupado durante suficiente tiempo. Uno un pelín antiguo, pero larga y barato (15 euros), es *Return to Castle Wolfenstein*.

Tú eliges cómo juegas

Hola playmaníacos. Me encantan los juegos de sigilo del estilo *Splinter Cell* y estoy pensando en comprarme *Hitman: Blood Money*. Mi duda es si éste juego no tendrá demasiada acción.

@ Ángel Álvarez Suárez



■ *Hitman Blood Money* te permite elegir entre acabar las misiones infiltrándote o liándote a tiros.



■ *Dawn of Dreams* mantiene las principales características de la saga *Onimusha*.

Si eres un aficionado a *Splinter Cell* no vas a tener problemas con *Hitman: Blood Money*. Lo mejor de este simulador de matón a sueldo es que te permite escoger entre completar los objetivos tranquilamente, exprimiendo todas las posibilidades de unas misiones llenas de alternativas, o ir a saco, liándote a tiros con todo lo que pilles

Demonios hasta en la sopa

Hola compañeros. Mis dudas están entre *Devil May Cry 3* y *Onimusha Dawn of Dreams*. Tengo todos los *Onimusha*, pero los cambios de este último me hacen dudar. ¿Qué me recomendáis?

@ Eudald Forcada Fatjó

Si eres un fiel seguidor de esta saga, *Dawn of Dreams* no te va a decepcionar. Presenta las características típicas de toda la saga, con escenarios detallados, combates épicos, los típicos rompecabezas que te obligarán a estrujarte la sesera y 5 personajes jugables (casi siempre llevamos a dos de ellos y podemos alternar su control). En el caso que más adelante prefieras un cambio de estilo, siempre tendrás la opción de probar la acción desenfrenada de *Devil May Cry 3*.

LA PREGUNTA DEL MILLÓN

¿Es injusto el precio europeo de PS3?



Unos de los temas más polémicos de este mes ha sido el precio de PS3. Hemos recibido un aluvión de cartas en las que os quejáis de que se haya equiparado el dólar al euro, cuando en estos momentos un dólar no llega a los 80 céntimos de euro. Es decir, si el modelo caro de PS3 cuesta 599 dólares, al cambio deberían ser 470 euros...

Haciéndonos eco de vuestros cartas, nos hemos puesto en contacto son Sony y esta ha sido su respuesta:

Los 599 dólares no se traducen en 599 euros. En el precio europeo de la consola está incluido el IVA, sin embargo, en el precio americano no está incluido un impuesto de venta, *sales-tax*, ya que puede variar dependiendo de un estado a otro. Es decir, si compras una PS3 en Estados Unidos tienes que sumar a los 599 dólares el impuesto que corresponda a la ciudad donde la compres. Además, hay que tener en cuenta las fluctuaciones del dólar... En resumen, el precio de la consola en Europa no está fijado tomando como referencia el precio americano.



■ *Kingdom Hearts II* es uno de los juegos más importantes para PS2 para estas navidades y seguro que estará traducido.

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES



¿Cuándo saldrá *Jaws Unleashed*?

@ Gonzalo F. de la Puente

Se acaba de poner a la venta en USA y aquí se ha anunciado para julio.

¿Hay algún juego de tenis en el que salga Rafa Nadal?

@ Raúl Rodríguez de Blas

Pues ni hay, ni está previsto. Quizá aparezca en *Virtua Tennis 3*...

¿Para cuándo Obscure 2?

@ Patricia Dueñas Torre

La secuela de esta aventura de terror está en desarrollo y no se sabe más.

¿En el PS6 de PSP habrá Liga Master?

@ Manu Sánchez

De la versión de PSP aún no se sabe nada.

¿Para cuándo *Splinter Cell 4*?

@ Nel García Vigil

Sam Fisher volverá a visitarnos en septiembre.

Square y Disney unidos

Hola playmaníacos. ¿Llegará *Kingdom Hearts II* doblado al castellano o sólo subtitulado? ¿De qué trata la historia y cuándo llegará a España?

@ Paco García Segura

Lo normal es que sólo esté traducido, pero no doblado. En *KH II* encarnaremos el papel de un chaval llamado Sora que, acompañado por Goofy y Donald, buscará desesperadamente a sus amigos a lo largo y ancho de unos universos basados en los personajes de Disney. Este rol de acción ha sido un auténtico exitazo en Japón y EE.UU., y seguramente tendrá la misma acogida en nuestro país cuando aterrice este noviembre.

De profesión, jugón

Mi pregunta surge a raíz de haber visto un reportaje en televisión sobre los "probadores de videojuegos" (¡no sabía que existiera ese trabajo!) por lo que os escribo a ver si podéis darme información sobre cómo acceder a ese trabajo.

@ José A. Fernández Barbera

Alguien tenía que probar los juegos antes de salir al mercado, ¿no? Reproducir fallos, anotar errores o mejorar la jugabilidad son algunas de las tareas que realizan los probadores para garantizar que un juego salga sin defectos. Una posibilidad que tienes es visitar las webs de las casas desarrolladores y preguntarles a quién tienes que dirigirte para ser probador de juegos o "videogame tester". Te advertimos que es un oficio duro (a veces mal remunerado) y poco habitual en España. Eso sí, con dedicación puede servirte para acceder a otros trabajos en el sector.

Personajes de película

Hola Playmaníacos. He completado ya *God of War* y para mí ha sido el mejor juego al que haya jugado nunca. Aparte de la ya confirmada secuela, he oído rumores de que se pudiera hacer película sobre él. ¿Es cierto esto? ¿Para cuándo sería?

@ Eduardo Rodrigo Hoyos

Estamos de acuerdo contigo en que *GOW* es uno de los mejores juegos de la historia para cualquier plataforma y que ningún usuario de PS2 debería perderse si quiere apreciar el verdadero potencial de su consola. La espectacularidad y originalidad de las aventuras de Kratos (el "prota") no han pasado desapercibidas para la industria del cine, que se ha dado toda la prisa del mundo en adquirir los derechos, concretamente la distribuirá Universal, pero no se sabe nada sobre el director, el reparto o la fecha de estreno.



■ *God of War*, una de las mejores aventuras de PS2, va a tener su propia película.



TU OPINIÓN CUENTA

¿Qué opináis del juego Online?

El juego online te permite disfrutar de tu hobby favorito con personas de todo el mundo...

Es costoso, pero merece la pena

Francisco Jesús Laure

"Es una pasada poder jugar con gente de cualquier sitio. Sin embargo, requiere esfuerzo: tienes que tener un PC, tirar un cable de red desde la consola, pagar la conexión...".

Es lo más divertido

Javier Alesanco

"Todos los juegos deberían tener modo online, porque jugar así sí que es divertido. Es mucho más emocionante echarte unas partidas, por ejemplo a *PES5*, con gente de cualquier parte del mundo que jugar contra la consola".

Siempre que no haya que pagar más...

Carlos Flores

"Poder jugar contra cualquier persona del globo es una pasada, vaya, es lo mejor. Eso sí, siempre que no hay que pagar más por jugar. Con pagar la ADSL ya es bastante, si hubiera que pagar más ya sería para pensárselo".

Es poco accesible

Alejandro Navas

"Si tienes la PS2 antigua tienes que buscar un adaptador que ya ni venden. Si a eso le añadimos el proceso de inscripción (para ingenieros) y el CD de acceso y que no hay muchos juegos que merezcan la pena, la gente acaba optando por el juego off-line, que es más cómodo".

No creí que fuera tan bueno

Miguel Malo

"Al principio pensaba que jugar online no valía para nada y que era aburrido. Con el tiempo me he dado cuenta de que era un error: jugar contra personas con inteligencia propia y que cometen fallos es más real y entretenido".

No hay juegos me gusten

Roberto Sanlúcar

"Los mejores juegos online son todos de acción bélica: *SOCOM*, *Call of Duty*... Cuando salgan juegos de rol, buenas aventuras, deportivos que dejen jugar ligas y no sólo partidos sueltos, hablamos".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

¿Qué opinas del precio de PS3?

@ Manda tus e-Mail a **consultorio.playmania@hobbypress.es indicando en el asunto "Opinión".** Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.

Héroe del rock

Hola playmaníacos. Estoy pensando en comprarme *Guitar Hero*, pero no me atrevo por si es muy difícil...

@ Óscar Escolano Moreno

No te dejes impresionar por la aparatosidad del mando en forma de guitarra que viene con el juego. La mecánica está pensada para que vayas adquiriendo destreza y habilidad de forma progresiva, y a poco que le dediques unas cuantas horas, notarás cómo te desenvuelves con toda naturalidad aunque no tengas experiencia con un instrumento musical. Además, la inversión está garantizada por la cantidad de extras que trae y porque la guitarra valdrá para la secuela.



■ *Guitar Hero* es un divertido y original juego de habilidad que te permite ir mejorando partida tras partida.

Rebaja en la próxima PS3

Hola playmaníacos. No me voy ha comprar la PS3 hasta que baje un poco de precio y me gustaría saber cuándo va a bajar de precio...

@ Ander Alonso

Podemos hacer un cálculo aproximado, pero es imposible saber con certeza cuándo bajará de precio. Si buscamos un paralelismo con PS2, es probable que en junio de 2007 haya una rebaja. Puede que en navidades de 2007 nos den otra sorpresa...

Un juegazo para PSP

¿Qué juegos de PSP me recomendáis después de haber jugado a *Untold Legends*?

@ Miguel Elfau Castel

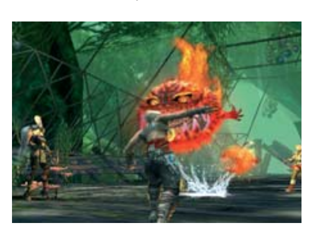
Acaba de salir la segunda parte, *Untold Legends The Warrios's Code*, que mantiene la misma mecánica de juego, con más escenarios, más personajes y más bichejos a los que dar caña. Te encantará si disfrutaste con el primero. En la misma línea tienes *X-Men Legends II*. Si quieres cambiar de tercio totalmente te recomendamos *GTA: Liberty City Stories*, uno de los imprescindibles para PSP. Y no te olvides de *Syphon Filter*, *Daxter*, *Tomb Raider Legend*...

PS2 a tope

Hola PlayManía. Estoy un poco preocupado por la calidad de los títulos para PS2 en el futuro. ¿Serán buenos o los mejores se los llevará PS3?

@ Ferrán Pardo Encinas

Tranquilos, que durante una buena temporada vas a disfrutar de juegos alucinantes: *Final Fantasy XII*, *God of War 2*, *Okami*, *Kingdom Hearts II*, *Call of Duty 3*... PS2 vive su momento más dulce. Es obvio que PS3 contará con juegos más espectaculares: es una consola más potente.



■ *Final Fantasy XII* es uno de los grandes juegos con los que nuestra PS2 nos va a amenizar el 2007.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Encender la PS2 desde el sofá

¿Hay alguna posibilidad de encender o reiniciar la PS2 por control remoto?

@ Antonio Pérez Gonzalo

Son necesarios unos requisitos. En primer lugar tienes que tener una PS2 de las que incorporaban el sensor de infrarrojos de serie. En segundo lugar, necesitarás el nuevo modelo de mando a distancia de DVD (o uno compatible) que incluye los botones para realizar las acciones de encendido/apagado y reinicio.
Si tu consola no trae el sensor de infrarrojos o tienes el modelo antiguo del mando a distancia no podrás hacerlo. ■

■ El nuevo mando incorpora botón de encendido y apagado. Y a la izquierda, de "Eject".

Calentamiento "global" de PSTwo

¿Es normal que se caliente mucho la consola a la hora de encenderla (me refiero a la versión pequeña)?

@ José Manuel Ríos Medina

Depende de lo que consideres como "mucho". Es normal que tu PSTwo se caliente debido a la enorme cantidad de chips que lleva metidos en tan poco espacio y al uso continuado del DVD mientras juegas. Ese aumento de temperatura está previsto y tu máquina aguantará el tipo incluso en las épocas de más calor. Las únicas precauciones que debes seguir es colocar la consola en un lugar bien ventilado y alejado de fuentes de calor (radiadores o electrodomésticos que se calienten excesivamente). ■

Tamaño de los vídeos en PSP

No consigo meter películas originales en mi memoria de 1 Giga, ya que ocupan demasiado. ¿Qué puedo hacer?

@ Jon Landa

A menos que estés intentando meter en un único fichero de vídeo todos los capítulos de, por ejemplo, "Curro Jiménez", no deberías tener problemas para guardar en un Memory Stick de 1 GB cualquier película convertida desde un DVD, por muy larga que ésta sea. El truco está en seleccionar una resolución más baja en el programa que utilices para la hacer la conversión. Ten en cuenta que la pantalla de PSP es muy pequeña, con lo que no necesitas que el vídeo tenga calidad como para llenar una tele de 42 pulgadas... Prueba diferentes niveles de compresión hasta dar con el que más te convenga. ■

» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Sacarán un *Devil May Cry* para PSP?

@ Andoni Agirre Aranguren

Parece que no, aunque tampoco perdemos la esperanza...

¿Para cuándo *Crisis Core: FFVII* de PSP?

@ Bertín Iglesia

Se encuentra en fase desarrollo, no hay fecha anunciada e incluso podría cambiar de nombre...

¿Cuándo saldrá *Monster Hunter 2*?

@ Diego Gil Martín

Aunque en Japón lo disfrutan desde hace un par de meses, se desconoce cuándo llegará a Europa.

¿Sacarán Los Sims 3 para PSP y PS2?

@ Vicente Lemes Cabrino

Nosotros también lo queremos saber... No hay nada al respecto.

¿Saldrá en Europa *Dirge of Cerberus*?

@ Amaia Ozamiz Yarza

Se nota que el microcosmos de *Final Fantasy VII* da para mucho. *Dirge of Cerberus* saldrá en agosto.

¿Habrá alguna vez una continuación de *Vagrant Story*?

@ Juan Pulido Castro

No. Una buena noticia sería que lo incluyan entre los juegos descargables en el próximo emulador de PSone para PSP.

Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de Compras**".
@ Manda tus e-mails a **playmania@hobbypress.es**

¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

LOS + ESPERADOS

1 Final Fantasy XII
» SQUARE ENIX » 2007
Y más sabiendo que el siguiente *Final Fantasy* ya será en exclusiva para PS3...

2 Formula One 2006
» SONY » JULIO
Los éxitos de Alonso han logrado que cada vez tengáis más ganas de probar el juego...

3 God of War 2
» SONY » 2007
El poderoso Kratos sigue ganando adeptos que quieren disfrutar de su nueva aventura. A esperar toca.



AVENTURAS

24: THE GAME
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una gran aventura que recrea toda la tensión de la serie, combinando con acierto acción, conducción y puzzles.
NOTA 90

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN — ¡Precio especial!
» THQ » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica con una buena historia, con muchos puzzles y toques de acción. Para aventureros sesudos.
NOTA 83

DRIVER: PARALLEL LINES
» CASTELLANO » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura de mafiosos que se centra casi exclusivamente en la conducción: la más realista y difícil del género.
NOTA 87

EL CÓDIGO DA VINCI — ¡Precio especial!
» TAKE 2 » 36,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura basada en la novela, que nos propone retos más de pensar que de actuar. Muy bien ambientada.
NOTA 83

EL PADRINO
» EA GAMES » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una perfecta recreación de la película, que nos convierte en un mafioso al servicio de la "Familia", estilo *GTA*.
NOTA 90

FAHRENHEIT
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica original y de absorbente desarrollo que te atrapará gracias a su puesta en escena y argumento.
NOTA 85

GOD OF WAR — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Combina magistralmente acción, plataformas y puzzles. Atrapa por su apartado técnico e irresistible jugabilidad.
NOTA 95

GTA: LIBERTY CITY STORIES — ¡Nuevo! ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Fiel adaptación del juego de PSP, pero mejorando aspectos técnicos. Es un *GTA* en toda regla y a buen precio.
NOTA 89

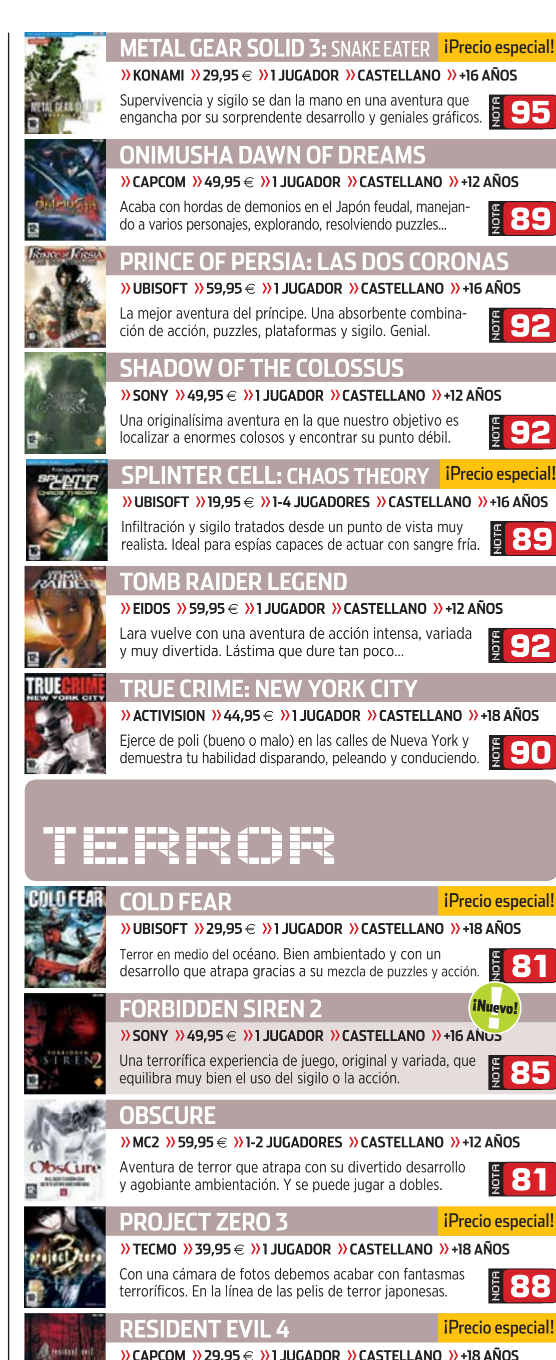
GTA: SAN ANDREAS — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Conviértete en un matón a sueldo y cumple todo tipo de misiones en el juego más largo y completo de PS2.
NOTA 97

GUN — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 36,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una sensacional aventura ambientada en el Oeste en la que deberemos cumplir todo tipo de misiones a pie o a caballo.
NOTA 90

HARRY POTTER PACK — ¡Nuevo! ¡Precio especial!
» EA GAMES » 34,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Las tres primeras aventuras de Harry en un único pack. Juegos fieles a las películas y con un divertido desarrollo
NOTA 85

HITMAN: BLOOD MONEY
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ofrece enorme libertad para cumplir los objetivos, optando por la acción o el sigilo. Realista y con personalidad.
NOTA 88





METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Supervivencia y sigilo se dan la mano en una aventura que engancha por su sorprendente desarrollo y geniales gráficos.
NOTA 95

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS
» CAPCOM » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acaba con hordas de demonios en el Japón feudal, manejando a varios personajes, explorando, resolviendo puzzles...
NOTA 89

PRINCE OF PERSIA: LAS DOS CORONAS
» UBISOFT » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor aventura del príncipe. Una absorbente combinación de acción, puzzles, plataformas y sigilo. Genial.
NOTA 92

SHADOW OF THE COLOSSUS
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una originalísima aventura en la que nuestro objetivo es localizar a enormes colosos y encontrar su punto débil.
NOTA 92

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Infiltración y sigilo tratados desde un punto de vista muy realista. Ideal para espías capaces de actuar con sangre fría.
NOTA 89

TOMB RAIDER LEGEND
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Lara vuelve con una aventura de acción intensa, variada y muy divertida. Lástima que dure tan poco...
NOTA 92

TRUE CRIME: NEW YORK CITY
» ACTIVISION » 44,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ejerce de poli (bueno o malo) en las calles de Nueva York y demuestra tu habilidad disparando, peleando y conduciendo.
NOTA 90

TERROR

COLD FEAR — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Terror en medio del océano. Bien ambientado y con un desarrollo que atrapa gracias a su mezcla de puzzles y acción.
NOTA 81

FORBIDDEN SIREN 2 — ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una terrorífica experiencia de juego, original y variada, que equilibra muy bien el uso del sigilo o la acción.
NOTA 85

OBSCURE
» MC2 » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Aventura de terror que atrapa con su divertido desarrollo y agobiante ambientación. Y se puede jugar a dobles.
NOTA 81

PROJECT ZERO 3 — ¡Precio especial!
» TECMO » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una cámara de fotos debemos acabar con fantasmas terroríficos. En la línea de las pelis de terror japonesas.
NOTA 88

RESIDENT EVIL 4 — ¡Precio especial!
» CAPCOM » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mucha acción para una aventura plagada de situaciones sorprendentes e inolvidables. Espectacular y divertido.
NOTA 95

3 razones para tener...

¡EL JUEGO DEL MES!

GTA Liberty City Stories





1. CON EL SELLO *GTA*. Es una aventura en la línea de la saga, que ofrece una trama nueva, gran libertad de acción, 70 misiones, nuevos minijuegos...

2. SI NO TIENES PSP... Es la adaptación del primer *GTA* de PSP a PS2 y, si no tienes la portátil, es una oportunidad única para disfrutar de esta aventura.

3. SU PRECIO. 29,95 euros, un precio más que ajustado tratándose de una novedad. Eso sí, tampoco esperes un *GTA San Andreas*, porque no lo es.

DEPORTIVOS



COPA MUNDIAL FIFA 2006
» EA SPORTS » 39,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego de fútbol oficial del próximo mundial, con una excelente ambientación. Aporta poco respecto a *FIFA 06*. NOTA 85



FIFA 06
» EA SPORTS » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Gran juego de fútbol, tanto por opciones, competiciones, ligas y jugadores reales, como por su sistema de control. NOTA 93



FIFA STREET 2
» EA BIG » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Ideal si buscas fútbol directo en plan "pachanga" y para echarte unos vibrantes "piques" con tus amigos. NOTA 86



FIGHT NIGHT ROUND 3
» EA SPORTS » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Un gran juego de boxeo que impresiona técnicamente, aunque el desarrollo de los combates sea algo lento. NOTA 85



NBA 2K6 — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +3 AÑOS
Basket muy completo y sencillo de jugar, con un gran apartado técnico y muchos modos de juego. Y actualizado. NOTA 90



NBA LIVE 06
» EA SPORTS » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
La temporada actual de la NBA trasladada a PS2 con gran realismo, excelente control y muchas opciones. NOTA 91



NBA STREET VOL. 3
» EA BIG » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Basket callejero de dos contra dos que resulta tan espectacular como divertido y fácil de controlar. NOTA 88



PRO EVOLUTION SOCCER 5 — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sistema de control exigente, pero de resultados muy realistas: parece fútbol de verdad. Y tiene la liga española. NOTA 94



ROLAND GARROS 2005 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
16 tenistas reales y la licencia del Roland Garros para un juego de tenis realista, vistoso y muy divertido. NOTA 83

SSX ON TOUR — ¡Precio especial!
» EA BIG » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Snowboard jugable y espectacular que pone a prueba tu habilidad para las acrobacias. No te vas a aburrir con él. NOTA 84



TIGER WOODS PGA TOUR 06
» EA GAMES » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El mejor simulador de golf, tanto por realismo como fidelidad de control y espectacularidad. Si te gusta este deporte... NOTA 86

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND
» ACTIVISON » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
La mejor saga de skate regresa con un juego que combina las acrobacias en monopatín y bici, con la aventura. NOTA 90



TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 — ¡Precio especial!
» ACTIVISON » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un desarrollo mezcla de aventura y acrobacias, pero menos completo que *American Wasteland*. Eso sí, es más barato. NOTA 88



TOP SPIN — ¡Precio especial!
» 2K GAMES » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Genial en su apartado técnico y a la hora de jugar. Tiene modo Online y un precio irresistible. ¿Te gusta el tenis? NOTA 84



TORINO 2006 WINTER OLYMPICS
» 2K GAMES » 49,99 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una recreación muy simple de los juegos olímpicos de invierno. Divierte un rato, pero tiene pocas opciones. NOTA 72

ROL



DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego de rol duradero, muy cuidado y lleno de posibilidades que te cautivará a poco que te guste el género. NOTA 94



ESDLA: LA TERCERA EDAD — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Combates por turnos con el sabor de la Tierra Media. No es el mejor juego de rol, pero su ambientación te atrapará. NOTA 78



FINAL FANTASY X — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Te atrapará sin remisión en su absorbente trama, sus bellos escenarios... y su precio. Los combates son por turnos. NOTA 95

FINAL FANTASY X-2 — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Igual que *Final Fantasy X*, pero con una trama más ligera y un desarrollo y sistema de juego menos complejo. NOTA 91



KINGDOM HEARTS — ¡Precio especial!
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un juego de rol de acción con un desarrollo muy dinámico, plagado de sorpresas y de divertidas situaciones. NOTA 93

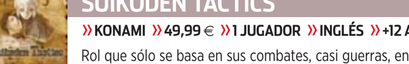
MAGNA CARTA
» DIGITAL BROS » 49,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Espectaculares y originales combates por turnos, para un juego de rol atractivo y complejo... aunque está en inglés. NOTA 81



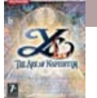
SHIN MEGAMI TENSEI LUCIFER'S CALL
» UBISOFT » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Estética manga y ambientación sobrenatural. Podrás reclutar a 100 demonios para unos completos combates por turnos. NOTA 85



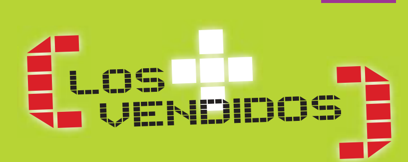
SUIKODEN TACTICS
» KONAMI » 49,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Rol que sólo se basa en sus combates, casi guerras, en las que desplazamos a nuestras unidades por un tablero. NOTA 73



YS: THE ARK OF NAPISHTIM — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un buen juego de rol de acción que combina con equilibrio la exploración, los combates y las mejoras de los héroes. NOTA 76



DEL 1 AL 15 DE MAYO. DATOS CEDIDOS POR GAME





Buzz! se ha convertido en el juego más vendido de mayo. Para que luego digan que sólo nos gusta disparar.

1. Buzz!: El GRAN Reto (↑)
2. Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito (↓)
3. Copa Mundial FIFA 2006 (N)
4. Fifa Street 2 (↓)
5. Pro Evolution Soccer 5 (↑)
6. God of War (Platinum) (↑)
7. Moto GP 4 (Platinum) (↑)
8. Guitar Hero (N)
9. Resident Evil 4 (Platinum) (↓)
10. Prince of Persia: (Platinum) El Alma del Guerrero (↑)

Guitar Hero es otro buen ejemplo de que los juegos no tienen que ser de tiros para gustar...



Los 4 mejores juegos para...

1

» Copa del mundo 2006. Es el juego oficial, así que la ambientación la tenéis asegurada. Además es un *FIFA*, lo que también asegura calidad.

2

» Pro Evolution Soccer 5. No tiene nada que ver con el campeonato del mundo, pero es el juego de fútbol que mejor refleja este deporte.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

LOS + BUSCADOS



1 Silent Hill 4
» KONAMI » AVENTURA
Que no busquéis más: todos los *SH* están descatalogados. Aunque se van a reeditar...

2 ICO
» SONY » AVENTURA
No se han puesto a la venta muchas unidades de este originalísimo juego y cuesta dar con él.

3 Devil May Cry 3. Ed.esp
» CAPCOM » ACCIÓN
Es lógico que no lo encontréis: la edición especial de este genial juego no se pone a la venta en nuestro país hasta septiembre...

VELOCIDAD





BURNOUT REVENGE — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Más carreras callejeras con tráfico, en las que los coches y la increíble sensación de velocidad siguen siendo sus bazas. NOTA 92

COLIN MCRAE RALLY 2005 — ¡Precio especial!
» CODEMASTERS » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Exquisito control, coches reales y buenos gráficos para un realista simular de rally. Transmite excelentes sensaciones. NOTA 89

CRASH TAG TEAM RACING
» VIVENDI » 44,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Diversión sencilla y humor para una curiosa mezcla de plataformas y desenfrenadas y alocadas carreras. NOTA 77

ENTHUSIA: PROFESSIONAL RACING
» KONAMI » 62,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Ofrece un gran realismo a la hora de conducir, lo que es a la vez su gran virtud y su defecto, ya que es muy exigente. NOTA 80

EVOLUTION GT
» VIRGIN PLAY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un exigente simulador que ofrece intensas carreras, pero necesita pulir aspectos técnicos para llegar más alto. NOTA 81

FLATOUT 2 — ¡Nuevo!
» EMPIRE » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Si quieres disfrutar de veloces carreras haciendo el bestia, es tu juego. No llega al nivel de *Burnout Revenge*, pero casi. NOTA 85

FORMULA ONE 05 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tiene la licencia de la temporada 2005, resulta muy divertido, realista y espectacular. Para fans de la Fórmula 1. NOTA 89

GRAN TURISMO 4 — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Más de 700 coches reales de todos los tipos para que puedas competir durante meses en espectaculares carreras. NOTA 94

JAK X
» SONY » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un arcade de carreras con mucho humor en el que debemos acabar con los rivales. Divertido jugando con amigos. NOTA 75

JUICED — ¡Precio especial!
» THQ » 29,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Tunea más de 50 coches reales con un sinfín de piezas y gánate el respeto de tus rivales en todo tipo de carreras. NOTA 82

L.A. RUSH
» MIDWAY » 46,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Vibrantes carreras en Los Ángeles en las que hay que ganar a toda costa. Es espectacular, pero le faltan opciones. NOTA 79

MICROMACHINES V4 — ¡Nuevo!
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de velocidad directo y sencillo. Jugando en solitario pierde gancho, pero en compañía garantiza diversión. NOTA 80



MIDNIGHT CLUB 3 DUB EDITION REMIX — ¡Precio especial!
» ROCKSTAR » 29,95 € » 1-6 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Carreras nocturnas por cuatro ciudades, con libertad de movimientos, coches reales, motos y opciones de tuning. NOTA 90

MOTO GP 4 — ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Pilotos, escuderías y circuitos reales de las tres cilindradas del mundial de motociclismo. El mejor juego de motos. NOTA 88

NFS: MOST WANTED
» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Carreras por la ciudad en las que el tuning y las persecuciones de la poli son protagonistas. Muy divertido. NOTA 90

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST
» SEGA » 49,95 € » 1-6 JUGADORES ONL. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un arcade de carreras basado en un clásico y con la misma filosofía: divertir sin complicaciones. Entretenido. NOTA 82

THE SIMPSONS: HIT AND RUN — ¡Precio especial!
» VIVENDI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una especie de *GTA* a lo Simpson, donde hay que ir cumpliendo misiones a pie o en coche. Muy divertido. NOTA 83

TOCA RACE DRIVER 3
» CODEMASTERS » 59,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de velocidad completísimo (deportivos, rally, camiones, monoplazas...) intenso y muy recomendable. NOTA 94

TOURIST TROPHY
» SONY » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Con más de 180 motos, 35 circuitos y gran variedad de pruebas, *TT* es un sueño para los fans de las dos ruedas. NOTA 90

WRC EVOLVED
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego oficial del mundial de rallys tiene un control poco realista, pero resulta divertido y es muy completo. NOTA 87

SIMULACIÓN



LOS SIMS 2
» EA GAMES » 63,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor simulador social vuelve a su orígenes. Crea tu propio Sim y vive con él una vida virtual. Absorbente. NOTA 80

LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Convierte a tu Sim en el personaje más famosos de la ciudad, vistiendo a la última, trabajando, cumpliendo objetivos... NOTA 83

MANAGER DE LIGA 2006
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Conviértete en el manager de tu club preferido: ficha jugadores, crea estrategias... No tiene la licencia de los clubes. NOTA 74

PES MANAGEMENT — ¡Precio especial!
» KONAMI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Los fans de *PES* se lo pasarán en grande convertidos en el entrenador de su club favorito. Es menos gestor que *MDL*. NOTA 81

¡Vivir el Mundial!



3



4

FIFA Street 2. Podrás jugar con cualquier selección... pero en partidos callejeros. Otra manera, muy espectacular por cierto, de disfrutar del fútbol.

Sensible Soccer 2006. Para los nostálgicos o los que busquen ante todo sencillez. Un juego de fútbol con el con un botón se hace de todo.

SHOOT'EM UP



ACE COMBAT: JEFE DE ESCUADRÓN ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un simulador de vuelo espectacular, con aviones reales enfrentados en trepidantes combates y variadas misiones. NOTA 82

BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-24 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Lucha en una guerra ficticia de hasta 24 jugadores Online. Hay varios tipos de soldados, vehículos, armas reales... NOTA 84

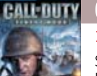




BLACK
» EA GAMES » 63,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter técnicamente alucinante en el que prima la acción más trepidante. ¿Lo malo? Que no sea más largo. NOTA 92



CALL OF DUTY 2 BIG RED ONE
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una genial recreación de la II Guerra Mundial que te hará vibrar en sus emocionantes combates. De lo mejor de PS2. NOTA 94



CALL OF DUTY: FINEST HOUR ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1-16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Shooter que te traslada a las mejores batallas de la II Guerra Mundial. Está superado por su secuela. NOTA 87



COMMANDOS STRIKE FORCE
» EIDOS » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter bélico que nos invita a combinar las habilidades de tres soldados. Una gran idea, pero pobre técnicamente. NOTA 86



DELTA FORCE: BLACK HAWK DOWN
» NOVALOGIC » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Inspirado en la peli, recrea la intervención del ejército norteamericano en Somalia. Gran ambientación y muy jugable. NOTA 82



GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER
» UBISOFT » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción táctica que convencerá sólo a los incondicionales del género que perdonen sus fallos. Hay opciones mejores. NOTA 74



HEROES OF THE PACIFIC
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Batallas aéreas de la II Guerra Mundial. Gran cantidad de aviones reales, un buen control y modo Online. NOTA 82



KILLZONE ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Emocionante shooter que se puede disfrutar solo u Online y que resulta muy divertido y espectacular. NOTA 88

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT ¡Precio especial!
» EA GAMES » 22,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un shooter con toques estratégicos en la II Guerra Mundial. Realista y muy bien ambientado. El mejor de la saga. NOTA 89



MEDAL OF HONOR: FRONTLINE ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
También ambientado en II Guerra Mundial, este shooter es trepidante, pero ha sido superado por *European Assault*... NOTA 86

PROJECT SNOWBLIND ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un soldado con poderes y armas futuristas protagoniza este shooter corto, pero con un potente modo Online. NOTA 82



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » 18 AÑOS
Ambientación en la II Guerra Mundial, pero con toques fantásticos y un desarrollo trepidante, pero sin multijugador. NOTA 82



TIMESPLITTERS: FUTURO PERFECTO ¡Precio especial!
» EA GAMES » 19,95 € » 1-16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un shooter imprescindible, tanto por su modo Historia como por sus opciones Multijugador y Online. NOTA 91





URBAN CHAOS
» EIDOS » 59,95 € » 1-8 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción sin tregua para un entretenido shooter, que además de tiroteos incluye algunas interesantes ideas. NOTA 85

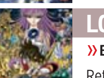
LUCHA

DEF JAM: FIGHT FOR NY
» EA GAMES » 63,95 € » 1-4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Famosos raperos americanos se enfrentan en combates callejeros usando desde artes marciales a boxeo. Espectacular. NOTA 79

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI
» BANDAI » 64,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Más de 60 personajes del universo Bola de Dragón en un juego de lucha espectacular y clavadito a la serie. NOTA 89



DRAGON BALL Z: BUDOKAI III ¡Precio especial!
» BANDAI » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una fiel recreación de la serie televisiva. Sólo *Tenkaichi* le supera, aunque es el doble de caro. NOTA 86



LOS CABALLEROS DE ZODIACO
» BANDAI » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Retrata con acierto la inolvidable serie de televisión, aunque se hacer corto a pesar de tener 24 luchadores. NOTA 79



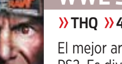
SOUL CALIBUR III
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Largo, divertido, asequible y, sobre todo, muy, muy espectacular. Es de lo mejor del género en todos los aspectos. NOTA 95



TEKKEN 5 ¡Precio especial!
» NAMCO » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El rey de la lucha sale a Platinum con su entrega más completa y su alucinante y complejo sistema de control. NOTA 95



VIRTUA FIGHTER 4 + CONTROLLER ¡Precio especial!
» SEGA » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un clásico de la lucha y un gran rival de *Tekken*. Ofrece un estilo de lucha realista, muchos personajes y modos de juego. NOTA 90



WWE SMACKDOWN! VS. RAW 2006
» THQ » 49,95 € » 1-6 JUGADORES » INGLÉS » +16 AÑOS
El mejor arcade de lucha libre que puedes encontrar en PS2. Es divertido, jugable y muy espectacular. NOTA 87

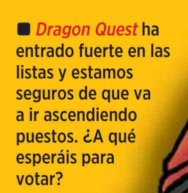
PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS TUS FAVORITOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

VUESTROS FAVORITOS



GTA San Andreas. Recibe menos votos, pero ha acumulado gran ventaja frente a sus perseguidores.

1. GTA San Andreas
2. Metal Gear Solid 3
3. Resident Evil 4
4. God of War
5. Gran Turismo 4
6. Prince of Persia Las Dos Coronas
7. True Crime: NY City
8. Pro Evolution Soccer 5
9. The Warriors
10. Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito (N)



Dragon Quest ha entrado fuerte en las listas y estamos seguros de que va a ir ascendiendo puestos. ¿A qué esperáis para votar?





ESTAMOS JUGANDO A...



Liberty City nos ha enganchado también en PS2. Los buenos juegos...

1. GTA Liberty City Stories (N)
2. Dragon Quest: El Periplo del Rey Maldito (↓)
3. Guitar Hero (↑)
4. Winning Eleven 10 (N)
5. Buzz!: El GRAN Reto (↑)
6. Hitman: Blood Money (↓)
7. Tourist Trophy (↑)
8. Forbidden Siren 2 (N)
9. Commandos Strike Force (↓)
10. Tomb Raider Legend (↓)



Guitar Hero es uno de esos títulos que, cuanto más juegas, más quieres.

ACCIÓN

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
» UBISOFT » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un universo de fantasía para recorrer solos o con tres amigos más y combatiendo contra todo tipo de criaturas.
NOTA 82

CONFLICT: GLOBAL STORM — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción táctica al mando de cuatro soldados enfrentados a misiones antiterroristas. Divertido y con buen control.
NOTA 85

DESTROY ALL HUMANS! — ¡Precio especial!
» THQ » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Eres un alien que debe conquistar la Tierra usando todo tipo de artilugios, ovni incluido. Humor negro y diversión.
NOTA 84



DYNASTY WARRIORS 5 EMPIRE — ¡Nuevo!
» KOEI » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Combates multitudinarios con toques estratégicos y acción desbordante. No aporta demasiadas novedades.
NOTA 79

ESDLA: EL RETORNO DEL REY — ¡Precio especial!
» EA GAMES » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Todo el encanto de "El Señor de los Anillos" en un juego en el que debemos deshacernos de miles de enemigos.
NOTA 85

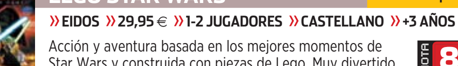
FINAL FIGHT: STREEWISE
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un divertido beat'em up callejero que resulta bastante variado y que divierte el doble jugando con un amigo.
NOTA 81



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción y aventura manejando a dos héroes en el Japón medieval. Técnicamente genial, aunque corto.
NOTA 85



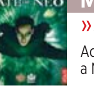
KING KONG
» UBI SOFT » 64,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Acción de la buena en primera y tercera persona. Poco variado y algo corto, pero con el encanto de King Kong.
NOTA 80



LEGO STAR WARS — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Acción y aventura basada en los mejores momentos de Star Wars y construida con piezas de Lego. Muy divertido.
NOTA 83



MARC ECKO'S GETTING UP
» ATARI » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción, plataformas y graffitis, en una aventura original que encantará a los amantes de la cultura hip hop.
NOTA 86



MATRIX: PATH OF NEO — ¡Precio especial!
» ATARI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción a lo "Matrix" en un juego en el que controlamos a Neo. Fiel a las pelis y espectacular, aunque con fallitos.
NOTA 82



MERCENARIOS: EL ARTE DE LA DESTRUCCIÓN — ¡Precio especial!
» LUCASARTS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Elige entre tres mercenarios y cumple misiones con libertad para los distintos bandos de una guerra. Divertido y variado.
NOTA 85



MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS — ¡Precio especial!
» MIDWAY » 24,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Acción, aventura y mucho gore. Pese a sus fallos técnicos es muy divertido, especialmente repartiendo leña a dobles.
NOTA 80

ROGUE TROOPER
» REBELLION » 59,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Con una creíble ambientación futurista, combina acción y sigilo y presenta un personaje cargado de posibilidades.
NOTA 86

SNIPER ELITE — ¡Precio especial!
» MICROIDS » 29,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción bélica en la II Guerra Mundial, pero en este caso eres un francotirador y el sigilo y la puntería son la clave.
NOTA 81

SOCOM III U.S. NAVY SEALS
» SONY » 59,95 € » 32 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es la mejor secuela posible para una saga de juegos de acción que sustenta su éxito en un modo online insuperable.
NOTA 93

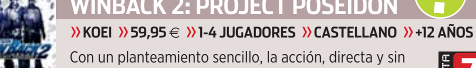
SPIDER-MAN 2 — ¡Precio especial!
» ACTIVISION » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Fiel recreación de la peli que nos permite recorrer libremente la ciudad disfrutando de los poderes de Spider-Man.
NOTA 86

STAR WARS: BATTLEFRONT II
» LUCASARTS » 59,95 € » 1-24 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Como la primera parte, pero con más unidades, naves, combates espaciales, jedis y un modo individual mucho mejor.
NOTA 90

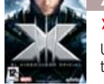
STATE OF EMERGENCY 2
» SOUTHPEAK » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Gran variedad de situaciones para un arcade destinado a los amantes de la acción más salvaje y directa.
NOTA 80



THE WARRIORS
» ROCKSTAR » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Peleas multitudinarias, sigilo, vibrantes persecuciones en un beat'em up muy bien ambientado, duradero y variado.
NOTA 90



TOTAL OVERDOSE — ¡Precio especial!
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Intensos tiroteos con una buena ambientación a lo "Méjico lindo", mucho humor y mucha personalidad. Divertido.
NOTA 83



URBAN REIGN
» NAMCO » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un beat'em up de los de antes: machaca con tus puños a todo el que se te ponga por delante. Espectacular.
NOTA 80



WINBACK 2: PROJECT POSEIDON — ¡Nuevo!
» KOEI » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Con un planteamiento sencillo, la acción, directa y sin complicaciones, se disfruta desde el primer momento.
NOTA 79

X-MEN III: EL JUEGO OFICIAL
» ACTIVISION » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un juego sólido que mezcla con acierto acción, sigilo y retos contrarreloj con todo el encanto del universo mutante.
NOTA 86

X-MEN: LEGENDS 2
» ACTIVISION » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Rol de acción en el que manejamos a una gran variedad de mutantes en combates multitudinarios hasta para 4 héroes.
NOTA 83

¿Y tú cómo puntuarías a...

...PES 5

@ Cristóbal José Chica Prieto

Fútbol como el de verdad

Impresionante, jugabilidad 100%. No conozco a nadie que haya probado *PES5* y que no esté enganchado a este juego, hasta los "fiferos" se deben rendir a él. A todos los que nos gusta el fútbol sólo esperamos de un año a otro el nuevo *PES*. Y este año llega antes.

NOTA 99 — El mejor juego de fútbol que existe. Los fans del fútbol tienen que rendirse ante él.

...HP y el Cáliz de Fuego

@ Alberto Peña Peña

Tenía que haber seguido la línea del anterior

Es una pena que con la licencia tan buena hayan hecho un juego tan malo. No te deja esa libertad que te dejaban los anteriores *Harry Potter*. No puedes pasear por Hogwarts a tu gusto, ni volar en escoba cuando quieras...



NOTA 60 — Una pena de juego, sólo lo salva el multijugador. Espero que la *Orden del Fenix* tenga libertad.

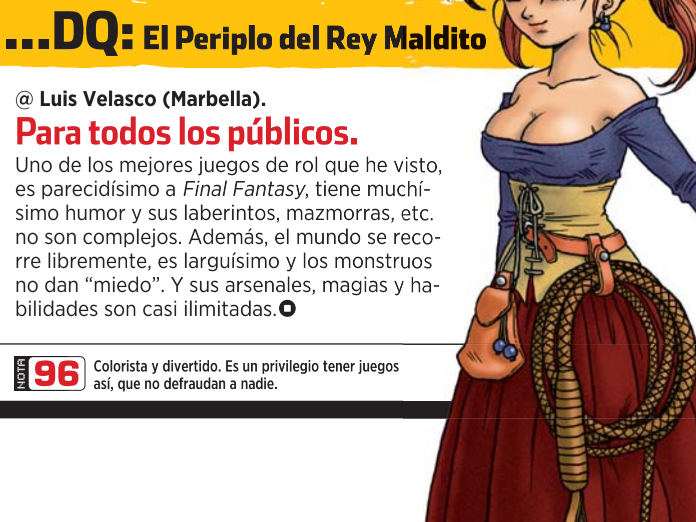
...DQ: El Periplo del Rey Maldito

@ Luis Velasco (Marbella).

Para todos los públicos.

Uno de los mejores juegos de rol que he visto, es parecidísimo a *Final Fantasy*, tiene muchísimo humor y sus laberintos, mazmorras, etc. no son complejos. Además, el mundo se recorre libremente, es larguísimo y los monstruos no dan "miedo". Y sus arsenales, magias y habilidades son casi ilimitadas.

NOTA 96 — Colorista y divertido. Es un privilegio tener juegos así, que no defraudan a nadie.



PLATAFORMAS

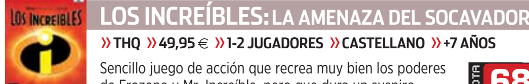


APE ESCAPE 3
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Su originalidad, humor y mezcla de géneros hacen de este título una gran opción si buscas algo distinto. NOTA **85**



ASTERIX Y OBELIX XXL 2
» ATARI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas variado, divertido y con gran sentido del humor, aunque se queda bastante corto. NOTA **75**

JAK 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una genial mezcla de saltos, disparos y trepidantes fases de conducción con total libertad de movimiento. NOTA **91**



LOS INCREÍBLES: LA AMENAZA DEL SOCAVADOR
» THQ » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Sencillo juego de acción que recrea muy bien los poderes de Frozono y Mr. Increíble, pero que dura un suspiro. NOTA **68**



PSYCHONAUTS
» MAJESCO » 44,95 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +12 AÑOS
Un plataformas fresco que sabe divertir gracias a su original planteamiento. Ideal si estás cansado de secuelas. NOTA **82**

RATCHET & CLANK 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una espectacular mezcla de acción y saltos que atrapará a jugadores de todas las edades y que resulta muy divertido. NOTA **91**

RATCHET: GLADIATOR
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Esta secuela ofrece intensísimos tiroteos, aunque es menos variado que los anteriores. Ideal para jugar con amigos. NOTA **85**

RAYMAN 3 — ¡Precio especial!
» UBISOFT » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego con mucho humor y magia que gracias a su gran control y variado desarrollo atrapará a toda la familia. NOTA **82**



SUPER MONKEY BALL — ¡Nuevo!
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura de plataformas que entretiene gracias a su originalidad y la inclusión de variados minijuegos. NOTA **79**

SLY 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Divertida mezcla de sigilo, plataformas y acción con un espectacular look de dibujos animados y mucha variedad. NOTA **88**



SONIC HEROES — ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Podemos controlar a tres personajes y combinar sus habilidades en un desarrollo frenético, con un control algo duro. NOTA **76**



WALLACE & GROMIT: LA MALDICIÓN DE LAS VERDURAS
» KONAMI » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Plataformas, acción y sencillos puzzles en una adaptación de la película que encantará a los más pequeños. NOTA **70**

VARIOS

BUZZ!
» SONY » 59,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un concurso en el que hasta 4 jugadores podrán demostrar su cultura musical usando los pulsadores incluidos. NOTA **80**

BUZZ!: EL GRAN RETO
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un concurso televisivo de cultura general, ideal para amenizar cualquier tarde con los amigos. Incluye pulsadores. NOTA **85**

DJ: DECKS & FX — ¡Precio especial!
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Completa mesa de mezclas virtual que permite mezclar más de 50 temas. Para los que quieran hacer pinitos como DJ. NOTA **76**

EYETOY: KINETIC + LENTE — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Móntate un gimnasio en casa con EyeToy. Incluye distintos tipos de ejercicios e intensidades. Para hacer deporte. NOTA **89**



EYETOY: PLAY 3 — ¡Precio especial!
» SONY » 39,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
50 minijuegos capaces de animar la fiesta más aburrida. Mírate en la tele y usa tu cuerpo como si fuera el pad. NOTA **88**



GUITAR HERO + GUITARRA
» RED OCTANE » 79,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor juego musical de PS2, tanto por el repertorio como por lo divertido que es jugando con la guitarra. NOTA **92**



KURI KURI MIX — ¡Precio especial!
» EMPIRE » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Mezcla de plataformas y puzzles donde dos jugadores deben cooperar para superar los retos. Muy divertido. NOTA **78**





SINGSTAR POP + 2 MICRÓFONOS
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +8 AÑOS
30 canciones españolas para el "karaoke" de PS2. Muy divertido y con canciones y vídeos originales. NOTA **88**





SINGSTAR ROCKS! + 2 MICRÓFONOS
» SONY » 59,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Los fans del karaoke disfrutarán de lo lindo de esta nueva entrega... Siempre que el rock sea lo suyo, claro. NOTA **88**

VIRTUA COP: RE-BIRTH — ¡Precio especial!
» SEGA » 19,95 € » 1-2 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Un clásico de los juegos de pistola en un pack que incluye los dos primeros juegos. Es antiguo, pero muy divertido. NOTA **80**



WE ♥ KATAMARI
» NAMCO » 59,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original reto a la habilidad y la astucia, que consiste en crear gigantescas bolas atrapando objetos del escenario. NOTA **87**



WORMS 4: MAYHEM
» CODEMASTERS » 44,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego de estrategia por turnos en el que manejamos un ejército de hilarantes lombrices. Muy divertido en compañía. NOTA **80**

...God of War

@ Eduardo Rodrigo.

El mejor juego de PS2

Si hay algún juego que me haya enamorado hasta el final es el *God of War*. Es impresionante, con una trama que absorbe y unos gráficos espléndidos.

NOTA **100** Lo tiene todo, hasta buenos extras y lo mejor es su jugabilidad, salida directamente del Olimpo. ¿Qué más se puede pedir?

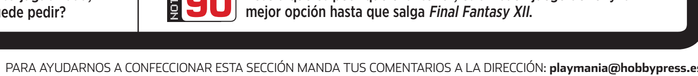
...Final Fantasy X-2

@ Tomás Lozano.

Rol con toques femeninos.

Aunque sea peor que *Final Fantasy X*, también es un buen juego de rol. Tiene un original "toque" femenino, la historia es genial, gráficos excelentes...

NOTA **90** Pese a que es peor que el anterior, es un buen juego de rol y la mejor opción hasta que salga *Final Fantasy XII*.



PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA SECCIÓN MANDA TUS COMENTARIOS A LA DIRECCIÓN: **playmania@hobbypress.es**

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **Jikkyou** Powerfull Major League (N) — KONAMI | DEPORTIVO



El béisbol es en Japón como aquí el fútbol, y cada nuevo juego de este deporte barre en ventas... aunque los jugadores sean "cabezones".

2. **W. Soccer** Winning Eleven 10 (N) — KONAMI | DEPORTIVO
3. **Dragon Quest:** Yangus (N) — SQUARE ENIX | ROL
4. **Eureka Seven New Vision** (N) — BANDAI NAMCO | ACCIÓN
5. **Okami** (N) — CAPCOM | AVENTURA DE ACCIÓN



EEUU

1. **Kingdom Hearts II** (=) — SQUARE ENIX | ROL



Desde que se puso a la venta, no ha dejado de encabezar la lista de los más vendidos en USA. ¿No tenéis ganas ya de pillarlo en castellano?

2. **FFXI:** Treasures of Aht Urhgan (N) — SQUARE ENIX | ROL
3. **Hitman: Blood Money** (N) — EIDOS | ACCIÓN
4. **Jaws** (N) — THQ | ACCIÓN
5. **Kingdom Hearts** (N) — SQUARE ENIX | ROL

EUROPA

1. **Hitman: Blood Money** (N) — EIDOS | ACCIÓN



Nuestro matón a sueldo preferido ha copado las listas de ventas en casi todos los países europeos. La enorme libertad que ofrece tiene la culpa.

2. **Copa Mundial de la FIFA** (N) — EA SPORTS | DEPORTIVO
3. **Tomb Raider Legend** (↓) — EIDOS | AVENTURA
4. **X-Men: El Juego oficial** (N) — ACTIVISION | ACCIÓN
5. **El Código Da Vinci** (N) — TAKE 2 | AVENTURA



PSP

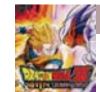


BURNOUT LEGENDS
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un divertido y salvaje arcade de carreras en el que además de ganar debemos hacer chocar a los rivales. Divertidísimo. NOTA 92



DAXTER
» SONY » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una gran aventura de plataformas, que hace disfrutar con su brillante control, su calidad técnica y su humor. NOTA 88





DRAGON BALL Z SHIN BUDOKAI
» BANDAI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Lucha divertida, sencilla y espectacular, que además refleja a la perfección el universo de la serie. NOTA 83



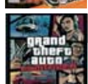


F1 GRAND PRIX
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una recreación de la F-1 con conducción asequible y todos los pilotos, equipos y circuitos de la pasada temporada. NOTA 81





FIFA STREET 2
» EA BIG » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
El juego perfecto para todos los que quieran disfrutar de fútbol espectacular, directo y sin complicaciones. NOTA 84



GRAND THEFT AUTO: LIBERTY CITY STORIES
» ROCKSTAR » 54,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un *GTA* en toda regla: acción, conducción y libertad para moverte por donde quieras. Y con modos multijugador. NOTA 94





LOCOROCO ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un plataformas distinto, tan divertido como simple, que te conquistará a poco que te guste su estética. NOTA 84



LOS SIMS 2
» EA GAMES » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toda la esencia de un simulador social, pero con un toque aventurero que nos invita a cumplir variados retos. NOTA 85





ME & MY KATAMARI
» NAMCO » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un juego original y entretenido que nos obliga a crear enormes bolas atrapando elementos de los escenarios. NOTA 81





METAL GEAR ACID 2
» KONAMI » 49,95 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
No es el típico *Metal Gear*, ya que se basa en la estrategia para actuar. Eso sí, es más dinámico que el primero. NOTA 80

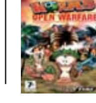




MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
» ROCKSTAR » 49,95 € » 1-6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran arcade de velocidad en el que cada carrera es emoción pura. Y además tiene opciones de tuning. NOTA 90



MONSTER HUNTER FREEDOM
» CAPCOM » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un gran juego de acción con toques de rol en el que hay que cazar enormes monstruos. Ideal para jugar en compañía. NOTA 87





NBA LIVE 06
» EA SPORTS » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Ningún amante del basket se lo debería perder: tiene una jugabilidad total, gran calidad de imágenes y licencia NBA. NOTA 90

PRO EVOLUTION SOCCER 5
» KONAMI » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador de fútbol genial, con un estupendo control y muy bueno gráficos. Como en PS2, pero sin Liga Master. NOTA 91

RIDGE RACER
» NAMCO » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un genial arcade de velocidad con emocionantes carreras, muchas competiciones y unos gráficos de infarto. NOTA 92

SOCOM FIRETEAM BRAVO + HEADSET
» SONY » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Acción táctica con una lograda ambientación y variados modos de juego. Ideal para jugar con amigos. NOTA 84

STAR WARS: BATTLEFRONT II
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Espectaculares batallas galácticas en las que podemos pilotar naves y manejar a cualquier unidad de las películas. NOTA 85

STREET FIGHTER ALPHA 3 MAX
» CAPCOM » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
El mejor juego de lucha 2D de la historia conserva en PSP sus virtudes: jugabilidad, muchos luchadores, duración... NOTA 91

SYPHON FILTER DARK MIRROR ¡Nuevo!
» SONY » 49,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Por su gran acabado técnico y jugabilidad, resulta uno de los títulos de acción imprescindibles para PSP. NOTA 80

TOCA RACE DRIVER 2
» CODEMASTERS » 49,95 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Simulador de velocidad variado, largo y espectacular, con coches reales y competiciones de todo tipo. NOTA 90

TOMB RAIDER LEGEND
» EIDOS » 49,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Lara se estrena en PSP con una aventura de gran factura gráfica, intensa, variada y divertida. Ojalá durará 10 horas más. NOTA 90

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 REMIX
» ACTIVISION » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un genial juego de skate que nos permite recorrer libremente la ciudad haciendo acrobacias y cumpliendo retos. NOTA 90

UNTOLD LEGENDS THE WARRIOR'S CODE
» UBISOFT » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Rol de acción que, sin ser revolucionario, divierte sobre todo en compañía. Si te gustó el primero, lo disfrutarás. NOTA 84

VIRTUA TENNIS: WORLD TOUR
» SEGA » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sobresaliente simulador de tenis, muy realista, jugable y, sobre todo, muy divertido. Y jugando con amigos, mejor. NOTA 93



WORMS: OPEN WARFARE
» THQ » 49,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mezcla habilidad, estrategia y humor en batallas que enfrentan a equipos de gusanos. Piques wi-fi asegurados. NOTA 85

3 razones para tener... Syphon Filter Dark Mirror

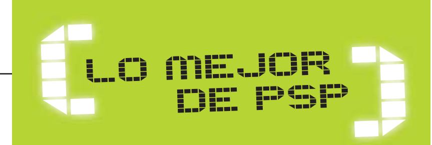
Play ¡EL JUEGO DEL MES!



1. LA MEJOR ACCIÓN. Con un magnífico control, disfrutamos de intensísimos combates con armas de alta tecnología contra enemigos de gran inteligencia.

2. ESPÍAS A LA ÚLTIMA. Disponemos del más avanzado equipo, desde gafas térmicas a dardos tranquilizantes, pasando por trampas a control remoto.

3. TÉCNICAMENTE INSUPERABLE. Sus gráficos ofrecen un detalle asombroso, tanto en el diseño de personajes como de escenarios. De lo mejor de PSP.



LO MEJOR DE PSP

LOS MÁS VENDIDOS

1. **Daxter** (N) — SONY | PLATAFORMAS
El simpático Daxter ha conseguido desbancar a *GTA* de la lista de los más vendidos. Y es que no se ven todos los días plataformas tan divertidos.



2. **GTA Liberty City Stories** (↓) — TAKE2 | AVENTURA
3. **FIFA Street 2** (N) — EA BIG | DEPORTIVO
4. **Pro Evolution Soccer 5** (↓) — KONAMI | DEPORTIVO
5. **F1 Grand Prix** (N) — SONY | VELOCIDAD

VUESTROS FAVORITOS

1. **GTA Liberty City Stories** (↑) — ROCKSTAR | AVENTURA
Le han podido desbancar de la lista de los más vendidos, pero no de vuestro corazoncito. Una mes más, *Liberty City* es vuestro juego favorito de PSP.



2. **FIFA Street 2** (↓) — EA GAMES | DEPORTIVO
3. **Daxter** (N) — SONY | PLATAFORMAS
4. **SOCOM Fire Team Bravo** (N) — SONY | ACCIÓN
5. **F1 Grand Prix** (N) — SONY | VELOCIDAD

ESTAMOS JUGANDO A...

1. **Syphon Filter Dark Mirror** (N) — SONY | ACCIÓN
Gabe Logan nos presenta un juego de acción impecable, a la altura de los títulos que protagonizó en PSOne. Su aventura nos tiene enganchados.



2. **Monster Hunter Freedom** (N) — CAPCOM | ACCIÓN
3. **LocoRoco** (N) — SONY | PLATAFORMAS
4. **Daxter** (↓) — SONY | PLATAFORMAS
5. **Worms Open Warfare** (↓) — THQ | ESTRATEGIA



PS2





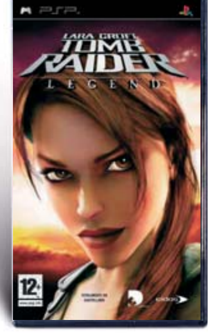
Guitar Hero (guitarra incluída)

Hitman Blood Money

Urban Chaos Unidad Antidisturbios

PSP





Monster Hunter Freedom

Tomb Raider Legend

¡Ahorra 5 euros!

en cada uno de estos juegos

OFERTA EXCLUSIVA PARA LOS LECTORES DE PLAYMANÍA

¿Cómo aprovecharte de esta oferta?

- EN LA TIENDA: Efectúa directamente tu compra con el cupón original en cualquiera de las más de cien tiendas GAME-CentroMAIL que hay en España. Llama al 902 17 18 19, si quieres saber cuál es tu GAME-CentroMAIL más cercano o si necesitas información sobre tu pedido.
- POR CORREO: Envía el cupón de descuento, indicando los productos que deseas comprar, a la siguiente dirección: GAME-CentroMAIL. C/ Virgilio 9, Ciudad de la Imagen-Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. El envío te llegará contra reembolso.

CUPÓN DE PEDIDO

- Oferta no acumulable a otras promociones de GAME-CentroMAIL.
- Oferta válida hasta el 15 de julio de 2006.

Nombre .... Apellidos ....

Calle/Plaza .... Número .... Piso........ Ciudad ....

Provincia .... C. Postal .... Teléfono .... NIF ....

Fecha nacimiento .... Email ....

PRODUCTO Señala los juegos que quieras para realizar el pedido	PVP* RECOMENDADO	PRECIO FINAL* LECTOR PLAYMANÍA	Código de barras
❍ Guitar Hero (guitarra incluída)	79,95 €	74,95 €	
❍ Hitman Blood Money	59,95 €	54,95 €	
❍ Urban Chaos Unidad Antidisturbios	59,95 €	54,95 €	
❍ Monster Hunter Freedom	49,95 €	44,95 €	
❍ Tomb Raider Legend	49,95 €	44,95 €	







Forma de pago ❒ Contra reembolso Urgente (España peninsular 4 €, Baleares 5 €)

TODAS LAS **CLAVES** PARA DESCUBRIR EL SECRETO DEL **SANTO GRIAL**

El Código Da Vinci

Es el mayor secreto de todos los tiempos, una conspiración que cambió la historia de la humanidad. Las pistas están en las obras de Leonardo da Vinci y nosotros te ayudamos a descifrarlas.

16+

Género
AVENTURA
Desarrollador
THE COLLECTIVE
Editor
2K GAMES
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
39,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
1
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
EN CUALQUIER PUNTO
PÁGINA WEB
WWW.TAKETWO.ES

» FASE 1: **EL MUSEO DEL LOUVRE**









Comienzas en el Louvre examinando el cadáver de Jacques Sauniére. Pulsa ✖ para entrar en vista subjetiva y buscar pistas (1) Examina el pentáculo en su vientre, los pies y las ropas. Después, examina su **mano izquierda**: sostiene un rotulador. Tras el vídeo, Sophie te entrega una **tarjeta con un número de teléfono**. Despliega el menú de objetos (**R2**) y selecciona Examinar la Tarjeta. Dale la vuelta y verás el código: **454**. Márcalo en el teléfono. Aparecerás en el servicio junto a la muchacha. Tras el vídeo, coge la **pastilla de jabón** de los lavabos. Cuando salte la alarma, corre a la ventana y machaca rápidamente el botón ✖ y, en cuanto aparezca la indicación en pantalla, pulsa ↑ en los dos sticks. **Incrusta el localizador en el jabón** (combinándolos en el menú de inventario) Selecciona "usar" en el jabón para lanzarlo. Tras un vídeo apareces junto al cadáver. Las letras del mensaje de Sauniére están desordenadas. La solución a tu **primer anagrama** es: **LA MONA LISA** (2).

Manejas a Sophie. Avanza agachado (**R1**), siempre por la parte derecha de la sala, aprovechando las sombras. Cuando llegues a la puerta del fondo, **usa los controles** para abrir la reja y entrarás en un almacén. Avanza agachado por la derecha. En la siguiente habitación, coge el **poste** del suelo, **acércate al guardia** y pulsa ■ todo lo rápido que puedas para dejarle K.O. Examina el armarito. Mueve la **botella de productos químicos** de arriba y verás la **Lámpara AV**, cógela. (3) Tras un vídeo apareces frente a la Mona Lisa. **Usa la Linterna UV en el cuadro** y verás algo escrito. Ve pasando la linterna hasta que las ilumines todos los signos y tendrás que superar tu primer **Criptograma**: Da Vinci pintó a los cronistas. **Entre Baco y Uriel está la pista**. Deber ir a la Gran Galería, pero antes te toca luchar contra un policía, con la ayuda de Sophie.

Sal de la sala por la puerta izquierda para llegar a la Gran Galería. Tras el vídeo, **examina el cuadro de Juan el Bautista**. Mira el cuadro de arriba y verás que, sobre el marco, a la derecha hay algo (4) Pulsa ✖ para aupar a Sophie que cogerá el **Anillo del Priorato**. Tras el vídeo, avanza un poco a la derecha. En la pared de la derecha hay un pasillo que da al **despacho de Fache**. Líbrate de dos guardias y oirás un mensaje. **Explora el escritorio:** en el primer cajón de la derecha hay una **venda**. Sobre la mesa hay una **nota** con una pista sobre el Priorato. **Examina la Estatua del caballero**: su lanza apunta a mapa del Louvre en la pared. **Examina el mapa y usa la linterna AV** para descubrir una marca que señala la sala de restauración, contigua al despacho. Pulsando ✖, sube a Sophie al **conducto de ventilación** para que entre en la sala. Aquí hay varios elementos que **debes examinar o recoger**:
- **Toalla:** sobre la caja izquierda de la entrada.
- **Mesa de los frascos** de productos químicos: en la pared de la derecha.
- **Tornillo elicoidal de Da Vinci:** sobre una caja al fondo de la sala.
- **Nota sobre los productos:** en un escritorio al fondo a la izquierda, y da información de los productos de la mesa.
- **Pintura sucia:** un cuadro del que no se distingue la pintura, colocado en un caballete cerca de la mesa.

Pulsa **L2** para desplegar el menú de información, y busca en Pistas cómo limpiar el cuadro. **Necesitas combinar en este orden** una enzima contra el hongo, una encima contra el superóxido y una enzima para reducir a oxígeno y agua. Vuelve a la nota sobre el escritorio y comprueba que son la **Quitanasa, la Dismutasa y la Catalasa**. Ya puedes dirigirte a las botellas: tienes que **llenar el vaso con las tres enzimas** por ese orden: abre primero el frasco 1, luego el 2 y luego el 3, y ya tendrás una probeta de enzimas (5) **Combínala con la Toalla** y úsala sobre el cuadro para comprobar que su imagen es la Victoria Alada de Samotracia. Debes ir a la sala Nike, donde está la estatua.

Avanza hasta la Gran Galería y entra en la sala de la Mona Lisa, donde verás que se despliegan más policías. Agachado, avanza por la parte izquierda hasta la sala del fondo y sigue por el pasillo de la derecha (hay otros dos polis). Al fondo está la **sala Nike**. Avanza hasta la **Victoria de Samotracia**, y acaba con el guardia que hay cerca. Después, agarra su cuerpo y ocúltalo tras la estatua (6) A la izquierda de la estatua, en una urna, esta la **mano de Nike**. Si examinas el panel de la urna verás un **agujero con el grabado de una Flor de Lis**. Usa el anillo de del Priorato en él y se abrirá un panel secreto con un **disco con la flor de lis** dibujada.
Tienes que salir del Louvre. Entrarán dos Guardias, pero si ocultaste el cuerpo no tendrás problemas. Lo mejor es que acabes con ellos por la espalda. Después baja por la escaleras y pasa a otra sala. Hay dos guardias más. Usa la venda si has perdido vida, y acaba con ellos (7) Después, ya puedes salir del Louvre por la puerta del fondo.

■ Las obras de Da Vinci nos darán las claves para resolver esta aventura.







FASE 2: IGLESIA DE SAINT SULPICE










Estás en la habitación donde Marguerit ha sido atacada. **Examina el cuerpo del monje**: su ropaje está atado para que no haga ruido. Sobre la mesilla hay una **Venda pequeña**. Ve a la habitación justo enfrente, en la que está el **cuerpo de Sandrine**. Para abrir el armario necesitas una llave. **Examina el escritorio** y lee una nota en la que pone "Mateo 7:14".

Explora el cadáver de la hermana Sandrine: tiene una nota con el teléfono de Saunière. Examina su **mano derecha**: parece indicar algo bajo la cama. Colócate en el lado izquierdo de la cama y pulsa ✖: tendrás que machacar el botón ✖ y luego pulsar ⬇ con los dos sticks para moverla (1) y revelar unas **baldosas móviles** con una letra cada una. Las baldosas de la línea central cubren cuatro símbolos.

Sal de la habitación y ve a la puerta de la derecha. **Atraviesa la balconada** y entra en el pequeño almacén. Examina la estantería para encontrar una **Lata de Aceite** y una **Cizalla**. Sal, atraviesa la balconada y avanza hasta el fondo. La puerta de enfrente da a una terraza, mientras que la de la derecha es la habitación de la hermana Marguerit.

Sal a la terraza. Tienes un monje delante. Si te das prisa, le pillarás de espaldas y le dejarás K.O. (2) **Examina la losa al fondo de la terraza**, en la pared, y comprobarás que muestra el código **telegráfico** **Chappe**, al que pertenecen los signos que hay bajo las letras de las baldosas. **Ve a la habitación de Sandrine**. Si mueves las **baldosas**, verás que en la fila central hay cuatro símbolos del telégrafo de Chappe, que equivalen a las letras **S,I,O y N**. Coloca esta palabra en la fila central (3) y se abrirá una caja en el suelo con una **bandeja de bronce con las letras JRU grabadas**.

Baja a la **nave principal de la Iglesia** (sales en el lado derecho). Acaba con el **monje** que hay frente a ti. Otro se mueve por la zona, así que búscale y aplica la misma técnica (4) En la nave **hay varias cosas de interés de que debes explorar**:
•**Estaciones** sobre la Pasión y Muerte de Jesucristo, en las columnas. Siete en cada lado de la nave.
•**Libro de los Eclipses y la placa en el suelo:** en la derecha de la nave, junto a la puerta por la que has entrado.
•**Llave en una de las pilas con agua bendita:** hay dos pilas, cerca de la puerta. En la del lado izquierdo.
•**Trampilla de la Cripta:** está en el suelo, en la zona izquierda.
•**Puerta a la sala del órgano y el reloj:** en la zona derecha de la nave, cerrada con un candado.
•**Moneda de estaño:** es el Primer Secreto del nivel. Está en la ventana de la capilla que hay entre las Estaciones IX y X.
•**Venda Grande:** Búscala detrás de la pequeña columna con una cruz que hay tras el altar.
Primero ve al Libro de los Eclipses. Hace referencia a dos eclipses, uno que ocurrió un 11 de abril y otro un 4 de octubre. En el suelo, junto al atril del libro, está la **Placa de la Línea Rosa**. Examínala y verás que puedes **mover un indicador** en cada una de las dos baldosas. Coloca en el primero Aprilis (Abril) y en el segundo XI (5) y subirá del suelo un pedestal con la primera **Estatua de la estación** de la Cruz.
Ahora busca en la **pila de la derecha** y coge la **Llave**. Sube a la habitación de la hermana Sandrine y **abre el armario** con esa Llave. En el interior encontrarás la segunda **Estatua de la estación** (6)

Baja a la nave y acércate a la **puerta cerrada con un candado**. Usa las Cizallas para romperlo: machaca el botón ✖ y pulsa ➡ en el stick izquierdo e ⬅ en el stick derecho. Sube hasta la **sala del órgano**. A la derecha están los controles del reloj. **Ponlo en las 7 y 14 minutos** y bajo el órgano se abrirá un panel y podrás recoger una **Placa de cobre** con las letras AEM (7) Por cierto, a la derecha de la puerta de la sala hay una **Venda Grande**.

Baja a la nave. Han aparecido **dos monjes** a los que debes eliminar. Después, **coloca la primera Estatua de la Estación de la Cruz en la estación VII** (8) **y la segunda en la posición XIV**. El cerrojo de la trampilla de la cripta se abrirá. Para levantarla, mueve alternativamente ⬆ y ⬇ los sticks.

Ya en la cripta, verás un **sepulcro tapando unos bloques blancos**, y al fondo una mesa con **tres lámparas de aceite** cerradas.
Usa la lata de aceite en la Válvula que hay bajo la lámpara del centro. Abre la lámpara de la izquierda y pon en la puerta la Bandeja de Cobre con las letras AEM. **Con las Cerillas, enciende la mecha** y las letras se proyectarán en la pared. Ahora abre la lámpara de centro, que ya tiene grabadas las letras ESL, y enciende la mecha. Por último, abre la lámpara de la derecha, coloca la bandeja de bronce con las letras JRU y enciende la mecha. En la pared se proyecta la palabra JERUSALEM.

Vuelve al sepulcro que tapa los bloques blancos y empújalo para dejar accesibles los bloques (9) Ahora ya puedes examinarlos y ver que son los **símbolos del telégrafo de Chappe** que corresponden a las letras **SERJLAMEU**. Pulsa los bloques en el orden de las letras de la palabra "Jerusalem". Se abrirá la placa en el centro de la sala. Ya sólo te queda acabar con los dos monjes que aparecen en la cripta (10) y después con los dos que hay en la nave principal (o eludirles) para poder ir a la **habitación de la Hermana Margerit** y acabar la Fase.



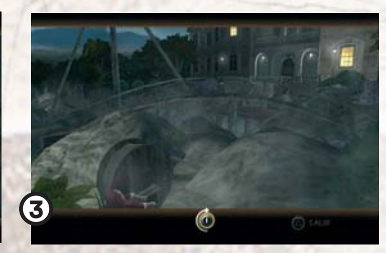



» FASE 3: MANSIÓN DE NORMANDÍA


1



2


3



4

Primero tienes que **librarte de los perros guardianes**. Ve al edificio de la izquierda y rompe la puerta de tablones de madera machacando ✖ y pulsando ➡ en los dos sticks cuando se indique en pantalla. Estás en un pequeño **almacén**. Abre los contenedores y coge **Comida para los perros** (un filete). Sal, avanza un poco y a tu derecha verás los comederos de los perros. Deja ahí la Comida (1) vuelve sobre tus pasos y busca la **Cadena de la campana** de la torre. Tira de ella (pulsado ⬆ y ⬇ con los sticks) y los perros acudirán a comer.

Ve al cobertizo del lado opuesto al edificio de la torre. La puerta está cerrada. Rodea el edificio y verás una **ventana**: ponte bajo ella y machaca ✖ para subir. Dentro te ataca un **monje** al que debes vencer (2). En una estantería verás una **caja fuerte y una pizarra** con números: la **secuencia de Fibonacci**. Si vas a Pistas aprenderás que la secuencia de Fibonacci es una serie en la que cada nuevo número está formado por la suma de los dos anteriores. **La clave que tienes que introducir** en el cerrojo es la continuación de los números de la pizarra: **132134**. La caja se abrirá y conseguirás la **Llave de la mansión**.

Sal del cobertizo por la puerta y dirígete al **Cabestrante del puente**. Para hacerlo girar tienes que dar **tres vueltas a la manivela** en el sentido de las agujas del reloj al ritmo que se te indica en la pantalla (3) Cuando lo consigas, crúzalo y **usa la Llave de la Mansión** en la puerta.

Sophie debe buscar la manera de **llegar al laberinto** del jardín. Abre el **armario** a la izquierda del recibidor para coger la **Estatua de Eneas**. Avanza hasta **el gran salón con una chimenea** que hay enfrente del armario. En la repisa hay **tres discos con la flor de Lis**. Coloca tú el cuarto (lo cogiste en el Louvre). Al volver a examinar la chimenea, verás que **puedes mover los discos**, pero de momento no sabes cómo. En este salón, en la mesilla, recoge la **Estatua de Cupido**.

Sal del salón por el lado contrario a la chimenea y sube por las **escaleras**. En el descansillo verás unas **vidrieras** y cada una representa a una diosa con su correspondiente Flor de Lis en una dirección (4). Sube las escaleras y llegarás a una **puerta que tienes que abrir con el Anillo del priorato**. Examina el mueble a la derecha de la cama. En el primer cajón central hay una nota con un poema relacionado con las diosas. En el segundo cajón de la derecha hay una **Venda Grande**. Para abrir el tercer cajón de la izquierda **usa el Anillo** del Priorato y coge la **Estatua de Vulcano** (3.15).

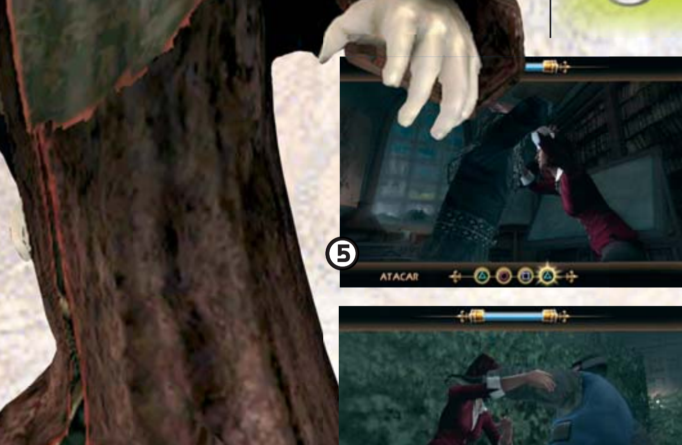
Sal de la alcoba por la puerta contraria a la que has entrado y llegarás a un pequeño estudio. Registra la **mesita** de la izquierda. De la caja puedes coger la **Estatua de Júpiter**. También hay otro **poema relacionado con Venus,** que oculta un **criptograma**. Puedes leer los consejos, (pulsando ●) y llegarás a esta conclusión: **Júpiter está sobre Vulcano, Eneas está debajo de Marte, Marte está a la derecha de Vulcano**. Ahora baja las escaleras. Te sorprenderá un monje y tendrás que acabar con él golpes (5)
Examina la mesa del estudio. Lo único útil es la lámpara de la izquierda: al moverla caerá una estatua. Mira bajo la mesa y recoge al **estatua de Marte**. Ya tienes las estatuas de los cinco dioses.

Sal por la puerta que hay enfrente del escritorio, y que da al salón de la chimenea. Ahora ya puedes resolver el **puzzle de la chimenea**. Para ello, debes colocar la dirección de las cuatro flores de lis siguiendo el orden del poema: Tiamat, Belet-ili, Nidaba e Isis. Y como cada diosa tiene asociada una dirección, la solución es Abajo, Derecha, Arriba, Izquierda (6) Ahora, la boca del león de la chimenea se abrirá y podrás coger la **estatua de Venus**.

Vuelve al estudio y sal por la puerta de la derecha. Estás en el **recibidor**, y de nuevo a tu derecha **hay unas escaleras** que van hasta el tercer piso. Entrarás en una pequeña sala con un **pedestal en el que debes usar todas las estatuas** que has ido encontrando. Primero, ve dejando las estatuas una a una en el pedestal (buscándolas en el inventario y seleccionando "Usar"). Debes colocar a los cinco dioses en cada una de las puntas de la estrella, y en el centro la estatua de Venus. Todas las estatuas deben mirar a Venus y Venus debe mirar abajo. **La colocación es la que indica el dibujo**. **(Ver dibujo 1)**

Tras el vídeo aparecerás en el **laberinto de setos del jardín**, que ahora está **lleno de policías**. Tienes que recorrer todo el laberinto, girando las estatuas de los dioses (hay que girar el stick izquierdo en el sentido de las agujas del reloj) para que miren en dirección a la estatua de Venus. Cuando una estatua esté en posición correcta, un mensaje en pantalla te lo indicará (7). En el mapa marcamos la posición de las estatuas. Ojo con los policías, a los que debes ir eliminando según los encuentres (8) Cuando hayas girado las 5 estatuas, **la base de la estatua de Venus se elevará** y podrás entrar a la **cueva subterránea**. **(Ver dibujo 2)**

En esta cueva hay otro **pentagrama dibujado en el suelo**, y en cada vértice hay un pebetero apagado. A los lados de la cueva hay **dos estatuas**, una de Osiris y otra de Isis. Coge de la estatua de Osiris una **antorcha apagada** (9), y enciéndela con el fuego de una de las **estatuas de pájaros**. Ahora tienes que resolver otro **puzzle**.
Las 5 antorchas están colocadas en las puntas de un pentagrama. Cada vez que enciendas una, los canales del suelo mandarán el fuego hasta otras dos (10) Pero si intentas encender por segunda vez una antorcha, se extinguirá. Y s**ólo puedes prender directamente un pebetero que esté apagado**. Para resolver este puzzle, elige la antorcha que quieras y llámala "A". Después, siguiendo las agujas del reloj, llama a las siguientes B, C, D y E. El orden en el que debes ir encendiendo las antorchas es **A, E, C, A, D, A, B**. Obtendrás la **Llave tallada con láser**.... **(Ver dibujo 3)**



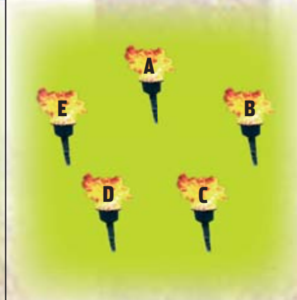
DIBUJO 1



DIBUJO 2



DIBUJO 3



5



6



7

8


9



10

» FASE 4: EL BANCO DE ZÚRICH









Habla con el guardia de recepción y te dirá que con la Llave puedes pasar por la puerta de la izquierda del atrio para llegar a la **sala de inspección**. Sal por la puerta de la derecha al atrio. La segunda puerta de la izquierda da a las salas de observación. Avanza hasta las rejas y **usa la Llave tallada con láser en la terminal** para que se abran. Enfrente tienes la **sala de observación**. Usa la Llave en la terminal y se elevará una **maleta** ①. Examina el símbolo de la caja: es la letra griega Phi. Tras el vídeo sabrás que **la clave está en la secuencia Fibonacci y que la respuesta es 1021**. Escríbela en la maleta y Sophie sacará una **nota** y **Criptex**. Vuelve a examinar la maleta y verás una **Caja de madera de palisandro**. Examina la mesita de la izquierda, abre el cajón y coge un **Clip**. **Examina la Caja de Palisandro, ábrela y usa el Clip** ②. Verás una **nota que hace referencia al Santo Grial**. Selecciona y usa el Criptex, y pon en él la palabra "Grial". **El Criptex se abrirá** y comenzará otro vídeo en el que el director del banco te avisa de que la policía te está buscando y te entrega la **Tarjeta de Seguridad Nivel 1** y las **Llaves de un furgón**.

Sal de la sala y ve al atrio. **Usa la Tarjeta de Seguridad en el lector de tarjetas de los ascensores** de la izquierda. Sal del ascensor por la trampilla del techo (machacando ✖). Usa la **llave giratoria** y, girando los dos sticks, **abrirás la puerta del primer piso**. Según sales del ascensor, ve a la derecha. La primera puerta da a un **almacén**. En el suelo verás una **Venda Grande**. Cuando salgas, elude o acaba con los **dos guardias** del piso, y entra por la tercera puerta. Estás en una **oficina**. Acaba con los **dos guardias** que se mueven por la zona. Entra por la puerta de la pared izquierda, que da a otras oficinas, y desde ellas al **despacho del director** ③. Él se pondrá en contacto contigo y te indicará que introduzcas la Tarjeta de Seguridad en el lector del ordenador y escribas **un código... que no funciona**. El director te dice que la nueva contraseña está en la sala de archivos y que la llave del archivo está en la está en la sala del director de la oficina.

Sal del despacho y pasa a la oficinas. En la pared de enfrente está el **despacho**. Examina el cuadro con al **Linterna AV** y, en la parte inferior, verás **huellas**. Examínalas y después, machacando ✖ y pulsando ⬆ en los sticks, levantarás el cuadro y revelarás una **caja de seguridad**... de la que no tienes la clave. **Examina el escritorio**: en el último cajón de la izquierda hay una **Venda Grande**. En el segundo cajón de la derecha, un papel con la **clave de la caja: 728559**. Úsala y coge de su interior la **llave del archivador**.

Sal del despacho. En la pared de tu derecha está la puerta de la **sala de archivos**. Examina la parte trasera del archivador del fondo ④. **Usa la Llave del archivador en el cajón superior derecho** y conseguirás la clave. Vuelve al despacho del director, mete la Tarjeta de seguridad de Nivel 1 en el ordenador y teclea **260924**. Ya tienes la **Tarjeta de seguridad de Nivel 2**.

Sal a la oficinas. Usa tu tarjeta en el lector de la puerta de enfrente. Pasa, baja las escaleras y atraviesa un pasillo hasta la puerta al fondo a la izquierda, que da al atrio. **Rodea por detrás la gran fuente** y pasa por la puerta de la derecha. Llegarás a la **zona de depósitos**, donde debes encargarte de **dos guardias**. Al fondo de la sala, en la derecha, hay un **conducto de ventilación**. Machaca ✖ para que Sophie se encarame al conducto y pase a la **sala de servidores**. **Acaba con el guardia** y luego con el de la sala contigua (es fácil pillarle por la espalda). **En el ordenador de la derecha, actualiza tu tarjeta de seguridad a Nivel 3**. El director te dice que debes ir a la zona de carga. Sal de la sala y usa la Tarjeta de seguridad de Nivel 3 en el terminal ⑤. Has abierto la puerta de la **zona de depósitos**, donde te encuentras con Langdon.



Vuelve al atrio. Andando por las sombras, dirígete al gran portón del fondo y la **pareja de guardias** que conversa no te verá. **Usa tu Tarjeta se Seguridad de nivel 3** en la terminal y se abrirá la puerta de la derecha, que da a una zona con **dos guardias**. Dales su merecido ⑥. En un pequeño almacén del fondo encontrarás una **Venda Grande**. Tuerce a la izquierda, acaba con un tercer **guardia** y pasa por la puerta central. Avanza por el almacén y, cuando llegues a la puerta del fondo, **usa la Llave del vehículo**.



» FASE 5: CHATEAU VILLETE









Estás en la mansión de Teabing, donde Sophie debe pasar una serie de pruebas. Avanza hasta la **Sala de la Leyenda De Arturo**. En las paredes **hay dos cuadros que representan a dos caballeros artúricos**, y al lado de cada uno una armadura. Cerca, hay una fila de 6 escudos. Escucha la historia que Teabing te cuenta y sabrás que **el caballero del cuadro de la derecha es Galahad**. Coge su escudo (con una gran cruz) y colócalo en la armadura cercana; **el cuadro de la izquierda es Perceval**, así que coge su escudo (con un gran corazón), y colócalo en la armadura de la izquierda ①. Se abrirán las puertas de los lados.

Pasa a la sala de la izquierda. Hay un **pedestal vacío con una inscripción que dice "Arthur"**. En la estantería de la izquierda hay una Biblia. Ahora pasa por la puerta de la derecha. Estás en **un comedor**. En la pared izquierda hay una reproducción de **La Última Cena** de Leonardo Da Vinci. En la pared de la derecha hay **seis cálices** ②. También hay una puerta cerrada de la que debes averiguar la contraseña, y una **nota** en una estantería que debes leer.
Coge el cáliz con el Dragón Rojo y colócalo en el pedestal de la sala de la Biblia. Se abrirá una **entrada secreta**. Pasa por ella y mueve las baldosas de la izquierda para formar una imagen ③. Se abrirá una puerta que da a una **biblioteca**. Examina la mesita de la derecha y coge una **Partitura**. Sal por la puerta del fondo y vuelve a la sala de la Biblia. Cuando la examines verás un fragmento de "El Cantar de los Cantares". Mira la tercera palabra de la quinta línea: **"Rostro"**. Vuelve a la sala de **La Última Cena** y, en el teclado de la puerta de la derecha, introduce "rostro". Entra por la puerta a una **sala con un piano**. Pon en él la partitura y prepárate para tocar: cuando pulses ✖, tendrás que pulsar en el pad la dirección o el botón que se indique junto a cada nota cuando cambie a color amarillo ④. Al tocar correctamente la música saltará un vídeo.

Sigue a Teabing y Langdon hasta la **sala de La Última Cena**. Tendrás que examinar el cuadro varias veces. Primero, mira el cuadro para ver la **"V" que forman las figuras de Jesús y Juan**. Después, busca en derecha la **figura de una copa**. Luego mira la figura de Juan: es iuna mujer! Sigue examinando el cuadro y descubrirás que Jesucristo estuvo casado con María Magdalena. Ahora busca a Pedro: mira amenazante a María Magdalena. Vuelve a la imagen de la copa y mira en la base del cuadro, hasta que en la pantalla ponga "Jesús y María". Ya puedes **resolver el Criptex**. Selecciónalo en tu inventario y pon la palabra **"Magdalena"** ⑤.

Aparecerá el Monje albino y os refugiaréis en el sótano. Manejando a Sophie debes explorar las mansión en busca de las **tres piezas de una gran ballesta**. La primera está en la sala del piano. Es una **esfera** que hay en una esquina. En cuanto la cojas, aparecerá el Monje albino. Tras luchas con él llevarás la pieza de ballesta al ascensor. Sigue a Langdon a la **sala de la Biblia**. En una esquina está la pieza ⑥ y en cuanto te acerques el monje entrará por la ventana. Tras deshacerte de él y colocar la pieza en el ascensor (hay una **Venda** en la habitación de La Última Cena), ve **a la biblioteca**, en una esquina está la. Lucha con el monje por última vez.





FASE 6: AEROPUERTO BEGGIN HILL






Atranca rápido la puerta por la que has salido. Justo al lado hay un **contenedor**. Ponte a su izquierda y muévelo. Baja la **palanca** que has descubierto. **Ve al vagón** y mueve el seguro de freno. Avanza paralelo al él y te cubrirá de los disparos (1). Cuando el vagón se pare, pasa por la puerta cercana al **hangar**. A tu izquierda verás una **caja de herramientas**. Coge la **Cizalla** del primer cajón En la esquina contraria hay una **puerta: rompe el candado** con la Cizalla. Métete en el enrejado y sube a una cabina de control por la escalera del fondo. Usa los **controles del montacargas**, y la máquina desplazará una caja que bloqueaba una puerta. Baja y **derrota a dos policías**. Después, pasa por la puerta que has despejado. En la estantería hay una **caja de bengalas**: coge una. Abre la **trampilla** a tu derecha y baja.

Robert encenderá su bengala. Sigue recto, baja las escaleras y continúa hasta que salte un vídeo. Después, pasa por la puerta a tu izquierda **hasta otra trampilla** (2). Ábrela, baja por ella y quedarás frente a la **puerta que da a la superficie: no tiene energía**. Avanza por el pasillo y tuerce a la izquierda cuando puedas. Luego sube unas escaleras y **usa la Cizalla para romper el candado** de la puerta: atraviesa la sala de calderas. En la siguiente sala, avanza todo recto hasta la pared. Verás una caja de fusibles: coge los **3 fusibles de 50 amperios**. Sigue hasta la pasarela elevada de una sala de generadores. **No bajes por la escalerilla**: sigue la pasarela a la derecha y, en cuanto puedas, métete a la derecha: al fondo hay otra caja con **2 fusibles de 300 amperios**. Avanza por la pasarela hasta la puerta del fondo, a la derecha. Sube la escalerilla. En esta sala, **mira en la estantería** junto al ascensor (3). Selecciona los **productos químicos** y pulsa ✖ para descubrir un **Botiquín**. Sube en el ascensor y llegarás a la **torre de control**. Tras un vídeo, coge **3 fusibles de 300 amperios** de la caja de fusibles. Baja por el ascensor y **acaba con el poli**. Baja por la trampilla y volverás a la pasarela de la sala de generador. Por aquí ronda **otro poli**. Baja por la escalerilla al suelo de la **sala de generadores**. Avanza hasta el fondo. Tienes la **caja de fusibles principal** y, a su derecha, un plano para colocarlos. **Mira el plano con la Linterna AV** (colócate ante el plano y usa la linterna). Vuelve a la caja de fusibles: con los que has recogido y los que hay en la caja, ya tienes todos. **Colócalos como se indica en el dibujo 1** y después **mueve la palanca** para activar los generadores y la puerta.

Vuelve a la puerta que lleva a la superficie (tendrás que deshacerte de **un par de guardias**). Abre la puerta con la **palanca** y avanza sin parar, subiendo por un par de escalerillas, hasta el exterior. Hay un par de **guardias** a los que debes "cascar". Después, ve donde está el contenedor de combustible (4). Rompe el candado de la parte posterior con la Cizalla. **Abre la llave en forma de rueda** y el suelo cercano se llenará de combustible. Ahora ve a la parte derecha de la zona y busca una escalerilla. Sube por ella a la terraza, donde debes acabar con otro policía. Asómate por la derecha y pulsa ✖.

DIBUJO 1



FASE 7: IGLESIA DEL TEMPLE







Selecciona "Usar" en el Mensaje **Codificado** y aparecerá un nuevo **criptograma**, cuya solución es: **"Fuera verás el agua cristalina y bella, encontrarás la llave con buena estrella"**. Sal a la plaza y dirígete a la puerta de la Iglesia. Examina el **tablón de anuncios** y ábrelo usando el asa. En la parte de abajo de la portezuela hay una **Llave Dorada**. Cógela, ve a la izquierda y usa la llave en la puerta del patio.

Líbrate del **mercenario** y explora el patio. Pegada a la pared de la Iglesia hay una **compuerta cerrada** que da al sótano. A tu izquierda hay una zona de arcos: pásala hasta un estrecho camino descubierto (1). Avanza hasta unas escaleras. Antes de subir, verás que hay **dos guardaespaldas hablando**. Espera agazapado a que baje uno para luchar con él. Después, sube las escaleras, que te llevan a un nuevo **patio con una fuente**, y acaba con el otro. Busca el camino que sale de un lateral de la plaza y, de una carretilla, coge las **Podadoras**. **Vuelve a la fuente** y, con la Podadora, **corta las rosas** que están más cercanas al pasillo de la carretilla. Desvelarás un inscripción. Examina el grabado del centro de la plaza y usa en él el **Anillo del Priorato** (2). La placa girará y descubrirá un **Trozo de metal** con símbolos.

Ahora controlas a Langdon, atrapado en una celda. Céntrate en la **mesita con cajas de Biblias**. Examina la silla y, al moverla, verás un **engranaje pequeño**. Cógelo y explora la **mesita con barriles de aceite**. Mueve la caja y podrás coger una **Vara de Metal**. Explora la mesa de más a la izquierda. Mueve la caja para coger una **Cartulina**. Ve a la puerta. Pasa la cartulina por debajo y usa la varilla en la cerradura (3). En la cartulina caerá la **Llave del sótano**. Úsala para abrir la puerta. Acaba con el **guardaespaldas** que estaba viendo la tele Desde la zona del televisor, un pasillo a la derecha lleva a una puerta cerrada y en el de la izquierda hay una **Caja de engranajes**, pero no tienes todo lo que necesitas.

Sal por la puerta a la derecha del televisor a la **nave de la Iglesia**. Avanza recto hacia el fondo. En un armario encontrarás un **Engranaje pequeño** y una **Venda Grande**. Justo en el otro extremo de la nave hay otro armario con otro **Engranaje pequeño**. A la derecha de la nave principal: hay una cripta redonda llena de Templarios. Sobre un mueble de madera rojiza está el **Engranaje Grande**.
Baja al sótano y ve a la Caja de engranajes. Debes tener cuatro Engranajes Pequeños y dos grandes. Colócalos como se indica en el dibujo. Usa el interruptor de al lado. Se abrirá la puerta exterior del sótano.
(Ver dibujo 1)

Con Sophie, ve a la compuerta del sótano (evitando e eliminando a los **dos guardias**) y reúnete con Robert. Ve a la **gran puerta de las catacumbas** y machaca ✖ para levantar el madero que la cierra. Pasa a la catacumbas. Justo a tu izquierda hay una **Venda Pequeña**. Avanza eliminando a los **mercenarios** que encuentres. Cuando veas una **pareja hablando**, fíjate en la **cripta** de la izquierda y recoge el **sello templario**. Acaba con los dos tipos y sigue avanzando.
En la pared de la derecha verás una **puerta con un interruptor** que no puedes abrir. Sigue y tuerce a la derecha. En la primera cripta a la izquierda hay una caja: muévela para revelar un segundo **Sello Templario**. Avanza hasta el final y, tras acabar con un último **mercenario**, mira el **panel eléctrico** de la pared. Se trata de encender las cuatro luces. **La clave es que dejes encendida una sola**. Entonces, pulsa la que está en diagonal con ella para encender todo el panel.
Ya puedes usar el interruptor de la puerta y pasar por ella. Examina la mesa para recoger un tercer **Sello templario** y otra **Venda**.

Retrocede hasta la puerta que antes no podías abrir. Usa el interruptor y pasa la siguiente sala. Aquí, **coloca los tres Sellos que tienes en la base del pilar**. Ahora tienes que girarlos en una posición determinada: primer sello inclinado hacia ↖, segundo sello inclinado hacia ↘, tercer sello en posición normal y cuarto sello inclinado hacia la ↗ (4). **El pilar se moverá y se revelará en la parte que sobresale en la plaza** de la Iglesia. Ve allí, acércate al pilar y examina la apertura en la piedra para recoger otro **Trozo de metal afilado**.

Tras acabar con un par de mercenarios, entra en la Iglesia. Ve a la cripta y coloca en el escudo que hay en el suelo los dos trozos de metal (debes examinar los agujeros del escudo). Ahora te enfrentas a un nuevo puzzle. Hay **ocho efigies de templarios**. Acércate a la de W. Marshall (la segunda de la primera fila). Interactúa con ella. Usa los signos del escudo como coordenadas en el tablero. La palabra que descubres es **"Richard"**, la solución del tercer Criptex.

Después de un vídeo, Silas el Monje Albino persigue a Richard con un arma. **En esta huida** debes avanzar por las catacumbas. Cada vez que encuentres una puerta, pulsa los botones como se indica para abrirla. También tendrás que **activar interruptores** resolviendo puzzles de luces como el del Panel Eléctrico. Y date prisa, ¡o Silas te alcanzará!

DIBUJO 1



FASE 8: ABADÍA DE WESTMINSTER





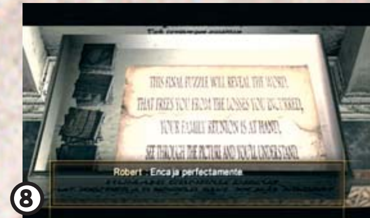












Hay que buscar la **tumba de Isaac Newton**. Estás en la entrada, y justo detrás tienes un plano que señala tu posición, las distintas localizaciones de la Abadía y los monumentos y tumbas de ilustres ingleses. **(Mira nuestro mapa)**.

Avanza hasta la sala de la **tumba de Newton**. Dentro vigila un **mercenario** que a veces se para sobre un charco de agua. Cuando lo haga, empuja la lámpara que tienes delante para que caiga en el charco (1).
Avanza un poco: a la derecha, en la pared, está la tumba de Newton. Examínala con cuidado: debajo del grabado de los planetas hay un agujero. Usa en él el **Anillo del Priorato**. Quedará suelto el **orbe solar** que hay justo al lado . Cógelo y verás que tiene un pergamino con **cinco poemas** distintos, y cada uno guarda un misterio.

El primero se refiere a Chaucer. Ve a su tumba y examínala. En la parte superior hay 4 escenas de sus cuentos. En la cuarta se habla de un oficio conocido como "Pardoner". En la parte de abajo hay un escudo rodeado de letras. **Usa el orbe solar en el escudo** y se activará un mecanismo. Debes mover las letras para que formen la palabra **Pardoner,** empezando por la parte superior izquierda y rodeando el escudo, como queda en el dibujo. **(Ver dibujo 1)**

El segundo poema hace referencia a William Shakespeare. Ve hasta su monumento y verás que lo han trasladado a la **sala de restauración**. Abre el armario a la derecha: además de una **Venda**, hay un mono de trabajo. Examínalo y se moverá. Vuelve a examinarlo y descubrirás una **Brocha** (2).
Cógela y entra en el claustro. Por sus

DIBUJO 1



pasillo deambulan **mercenarios**. Hacia tu derecha hay un almacén cerrado con un candado. Avanza hacia adelante. Al primer mercenario puedes eliminarle esperando a que se ponga bajo la lámpara y después soltándola (el agarre está junto a la gran caja).

Entra en la **Sala de restauración**. Aquí hay **dos mercenarios**: puedes llamar su atención pulsado los **interruptores de las luces** para que se acerquen, y después espera a que se den la vuelta para dejarles K.O. por la espalda.
El camino sigue a la derecha, pero antes, entra en una habitación en la que hay una **Venda** y un **interruptor**. Púlsalo para distraer a otro mercenario y acabar con él (3).
Ya puedes entrar en la habitación principal de la Sala de Restauración. En una esquina cercana a la puerta, **mueve una de las cajas** y encontrarás una **Cizalla**. Vuelve a recorrer el Claustro la puerta del almacén. Usa la Cizalla para romper el candado. Dentro, examina la pila de cajas junto a la puerta. Mueve la caja superior y pulsa **el interruptor** que hay detrás: se encenderá una luz que ilumina la estantería del fondo. En la parte de abajo a la izquierda hay una **solución para limpiar al mármol**. Cógela.
Vuelve a Sala de Restauración. Al fondo a la derecha está la Estatua de Shakespeare (4). Combina brocha con la Solución y tendrás una **Brocha enjabonada**. Examina el pergamino de la estatua, que está mohoso, y usa la Brocha enjabonada para limpiarlo. Al leerlo verás que es un fragmento de "La Tempestad". Ahora puedes **examinar el dedo de Shakespeare** y ponerle el **Anillo Grande** (5). En la base de la estatua se abrirá un compartimento: coge la **Manivela**. Ah, y fíjate en que el dedo señala la palabra **"Temples"** en el pergamino.

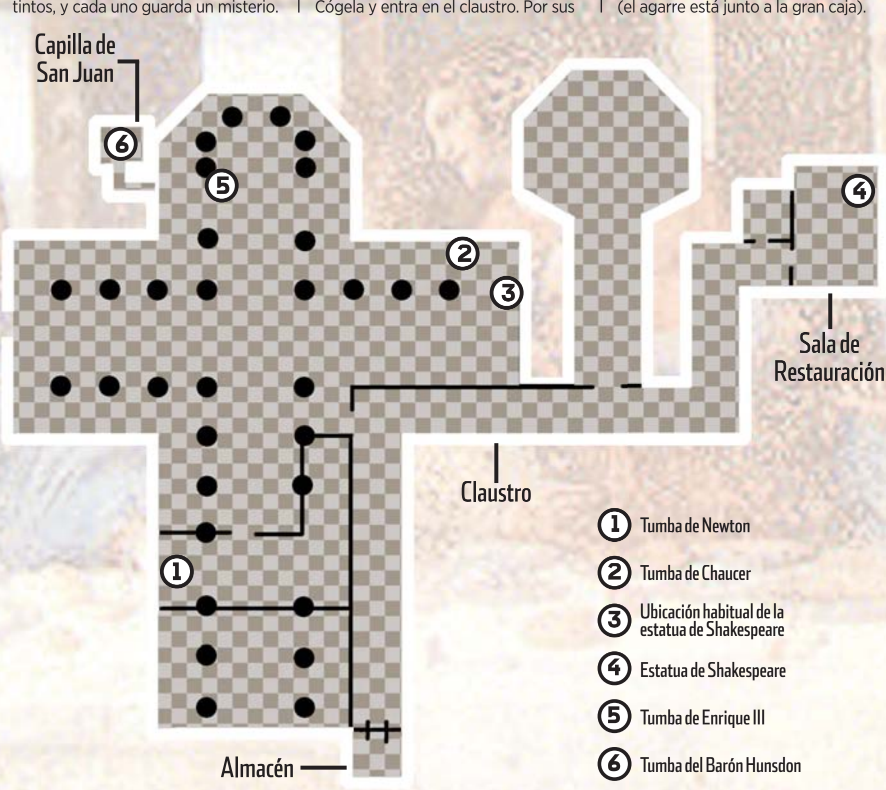
Sal a la nave principal (cuidado con el **mercenario** por el camino). Ve hacia **tumba Enrique III**. Verás un agujero central: coloca en él la manivela y podrás **mover las letras de la inscripción** para que formen la palabra **"Temples"**. Bajo la tumba se abre un compartimento con una baldosa con un Símbolo Real (6).
El siguiente poema se refiere al Barón Hunsdon. Fíjate en el **andamio**. Mira sus ruedas: dos de ellas tienen seguro. Quítaselo y empújalo. Dejará



al descubierto una **puerta con un candado**: rómpelo con la Cizalla y pasa a la **Capilla de San Juan**. Examina la caja cercana: saca todos los libros y un **Botiquín**. Ya puedes centrarte en la tumba del Barón. Hay baldosas en la parte superior, pero falta una en el centro. **Coloca la del Emblema Real**. Si analizas el poema sabrás que debes pulsar las baldosas en este orden: **Reina, Barón, Caballero y Soldado**.
El la parte baja de la tumba se abrirá un compartimento en el que hay un **Cilindro** con un escudo grabado. Tiene que ver con el último poema. Después de que Sophie lo recite, te atacará un **mercenario**: dale su merecido (7). Ve a la sala de la tumba de Newton, donde tendrás que vértelas con un par de **matones** más.

Acércate a la tumba de Newton. En tu inventario, **combina el Orbe Solar con el Cilindro** poco común y tendrás el **Cilindro del Orbe Solar**. Encájalo en el hueco del orbe de la tumba, y se abrirá un compartimento con un trozo de pergamino. No puedes cogerlo, pero puedes colocar junto a él el trozo que tú tienes en tu inventario (8).
Todo el pergamino unido tiene un extraño mensaje. Después, unas baldosas se colocarán sobre el pergamino. Puedes intercambiar unas con otras para formar un dibujo. Es sencillo: coloca las baldosas que tengan bordes, en los bordes de la imagen (9). Verás que las letras que se ven a través de los huecos forman la palabra **"Payens"**, una Iglesia templaria.
Un vídeo revelará la identidad del malo de la historia: es Teabing. Durante la conversación tendrás que dar estas cuatro respuestas: (8.31).
•Creo que nos dijiste que sólo el signo podrá encontrar el Grial.
•Eres el responsable del asesinato de mi abuelo.
•No sois mejores que la iglesia.
•Y continúas donde lo dejó la Iglesia?
La palabra que debes poner en el Criptex es **"Payens"** (10). Si la colocas antes de que Sophie responda, dará las respuestas de forma automática.





FASE 9: CAPILLA DE ROSSLYN



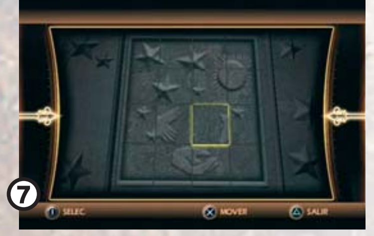


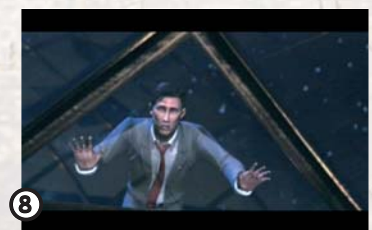












Manejas a Sophie y estás en la nave de esta pequeña Iglesia. Tienes que abrir la puerta del fondo, la que muestra una **gran estrella de David** con seis huecos redondos. Pero necesitas tres discos para abrirla.

Da la vuelta y avanza hasta el fondo, hasta la puerta de entrada a la Iglesia. A tu izquierda hay un **cofre de madera** que no se puede abrir. Si examinas las marcas en el suelo (1) podrás **tirar de él** y dejar al descubierto un suelo móvil. Examínalo y te harás con el **Disco de la Margarita**. Frente al cofre hay una **pila bautismal**: coge la **Losa de Piedra** que hay en ella. Vuelve a la nave: en la pared de la derecha hay una **cortina**. Tira y dejarás al descubierto una **Escultura de Piedra** con un espacio vacío en medio. **Coloca la Losa de Piedra** y se abrirá un compartimento que guarda el **Disco de Lila**. Ahora ve a la pared cercana a la puerta de salida. En la derecha, examina un **monumento de piedra con dos ángeles encima** con sendas inscripciones que dicen "Valor" y "Fe" (2) Céntrate en el monumento: en una repisa encontrarás una **caja de cerillas**.

Ahora busca otra **cortina**, pero en la pared izquierda. Tras correrla, descubrirás una puerta con un objeto. **Enciende la vela de la izquierda** con las cerillas y verás que se trata de una **placa con una inscripción** que debes leer. Ve de nuevo a la pared cercana a la salida, pero ahora a la parte izquierda: **hay dos ángeles con las inscripciones "Esperanza" y "Verdad".** Como ya has leído la placa, ahora puedes auparte a Sophie para que coja el **Disco de la Rosa**.

Ahora ve a la pared contraria, la del fondo de la nave. En la parte izquierda, pegados a la pared, hay **tres pequeños muebles** (son altares en realidad). Busca en el segundo cajón del que está más a la derecha y encontrarás un libro, el **Diario del Techo** (3). Léelo.

Ve ahora a la puerta con la estrella de David y pon el Disco de la Rosa en el hueco del Amor, el Disco de la Lila en el hueco de la Pureza y el Disco de la Margarita en el hueco de la Inocencia (4) La puerta se abrirá y podrás bajar a la Sacristía.

Ya en su pasillo, a la derecha tienes un **monumento de piedra** en la pared. Examina inscripción de la parte superior. Vuelve al pasillo y ahora ve por la puerta de la izquierda. En la pared hay una **Estatua de un Ángel Sangrante** (5). Coge la **Piedra de forma extraña** que tiene en la mano. Sal al pasillo y avanza hasta el fondo. Examina el Globo Terráqueo y hazlo girar. En el hueco que aparece coloca la Piedra de forma extraña. El Globo se abrirá: recoge el **Medallón con forma de estrella**.

Vuelve hasta la estatua del Ángel y entra en la habitación contigua. **Empuja la Caja de mimbre** del centro para revelar una trampilla en el suelo (6) Fíjate en el símbolo con forma de estrella que hay cerca y coloca en él el Medallón con forma de estrella y se abrirá una placa: **debes formar una imagen** intercambiando las baldosas. Fíjate en las piezas que tienen bordes laterales o arriba o abajo para colocarlas en su sitio. Es una imagen del firmamento con los elementos que se mencionaban en los últimos versos de Diario del Techo (7)

Cuando completes la imagen la trampilla se abrirá. Ya puedes pasar a la **Biblioteca secreta**. Lo único que debes hacer aquí es ir **examinando todos los objetos que puedas**: el sarcófago, las dos partes del mural de la pared de la derecha y los álbumes de fotos del fondo (debes leerlos todos). Las revelaciones que muestran son increíbles, y cuando los hayas examinado todos, Langdon le revelará a Sophie que ha descubierto la verdad sobre ella. Disfruta de los vídeos finales y de la última secuencia, en la que Langdon descubrirá el paradero del Santo Grial (8)...

Capítulos X y XI: El Louvre y Rosslyn

Estos dos capítulos no son fases: en el Louvre podrás disfrutar de nuevos enigmas si examinas con la Linterna AV los cuadros, mientras que en la Capilla de Rosslyn podrás comprobar tus progresos encontrando secretos (9).





Género
AVENTURA DE ACCIÓN
Desarrollador
SONY
Editor
SONY
Lanzamiento
YA DISPONIBLE
PRECIO
49,95 €
TEXTOS
CASTELLANO
VOCES
CASTELLANO
JUGADORES
1
MODO ONLINE
NO
GUARDAR PARTIDAS
AUTOMÁTICO
PÁGINA WEB
WWW.24-THEGAME.COM

CÓMO **SOBREVIVIR** AL DÍA MÁS **LARGO** DE TU VIDA...

24 The Game

Los Angeles está de nuevo bajo una amenaza terrorista. Centenares de vidas están en juego, pero para el agente de la UAT Jack Bauer, es sólo un día como otro cualquiera. ¿Quieres acompañarle durante 24 horas llenas de acción y tensión? Pues no olvides repasar antes estos consejos...

CONSEJOS

















• **Es importante saber qué tienes que hacer** para cumplir cada objetivo. Ten siempre presente el siguiente encargo a realizar en la misión en la que estés, ya que de esta forma aumentarás las posibilidades de éxito (1).

• **En cualquier nivel donde haya tiroteos**, antes de nada encuentra un lugar donde cubrirte (2). No sólo te ayudará a evitar las balas, también te permitirá planificar tu estrategia con más tranquilidad.

• **Conserva la munición** de los rifles de asalto para los tiroteos finales, donde el poder extra y la distancia de alcance de esas armas es necesario. Los enemigos estarán a veces muy cerca, con lo que pistolas o armas automáticas ligeras bastarán para eliminarlos. Para las ocasiones en las que estén lejos, las armas pesadas harán más fácil y rápido el trabajo (3).

• **Registra siempre los cuerpos** de tus enemigos una vez abatidos para hacerte con munición y armas. Después de limpiar una zona, tu nivel de munición será siempre muy bajo, así que antes de seguir avanzando revisa bien los cuerpos de los malos para rellenar tu arsenal (4).

• **Cuando tengas que resolver algún puzzle** o minijuego, presta atención a las instrucciones que te dan para enterarte realmente de cómo superarlo y no te aturulles (5).

• **En las fases de conducción**, los coches rivales siempre serán más rápidos que tú, pero son fáciles de esquivar si hay tráfico (que siempre lo hay). Métete en algún carril donde haya muchos coches o haz cambios rápidos de carril para que tus enemigos se estrellen o se salgan de la carretera. Siempre intentarán arrinconarte y estrellarse contra ti hasta hacer explotar tu coche, así que haz todo lo necesario para evitar esos choques fatales (6).

• **Aunque la puntería automática es útil**, si quieres conseguir acertar en la cabeza a algún criminal o no herir a los rehenes que utilicen como escudo, procura usar el stick para apuntar con precisión a la cabeza o a una zona desprotegida de tu rival (7).

• **A veces es mejor retirarse y esconderse** que permanecer quieto disparando a tus rivales como un loco, ya que en la mayoría de las situaciones que encontrarás los enemigos serán muchos... y todos van muy bien armados. Por tanto, ten siempre presente una ruta de escape o un lugar donde esconderte o parapetarte... por si acaso.

• **En una zona pequeña o con cámaras**, mejor que intentar ser sigiloso es mejor ser rápido. Las cámaras necesitan un par de segundos para enfocar e identificar una amenaza, mientras que los enemigos siempre tendrán más problemas en seguirte o alcanzarte con sus disparos si estas continuamente en movimiento (8).

• **Al finalizar cada misión conseguirás un porcentaje de éxito** en función de cómo lo hayas hecho. Recuerda que en cada una por conseguir un 90% o más desbloquearás extras. Eso sí, algunas acciones restan puntos. Aquí te contamos algunas de ellas:

• Uso de botiquines para rellenar la salud: por cada botiquín o paquete de adrenalina que utilices para rellenar tu salud se te restarán puntos del porcentaje final de esa misión (9).

• **Conseguir los objetivos de cada misión** es algo importante. Esto significa que disparar "a bulto" no es una buena idea, al menos, no si puedes disparar a algún objeto explosivo que esté cerca de él para volarlo por los aires o apuntar a la cabeza con la puntería manual (10), lo cual sumará más puntos a tu porcentaje final.

• **El tiempo que uses en superar un nivel,** si es mucho, puede bajar el porcentaje final; no te entretengas demasiado si puedes evitarlo.

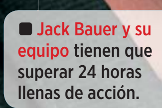
• **Las muertes de rehenes o civiles** reducen considerablemente el porcentaje final, aunque se permiten un número mínimo de "accidentes" en cada misión. Si no superas ese mínimo no tendrás problemas.

• **Permanece dentro de los parámetros del nivel.** Si estás en una misión de sigilo también puedes abrirte paso a tiros, pero obtendrás un porcentaje bastante pobre. Tenlo en cuenta sobre todo en las misiones de Kim Bauer (11).









■ Jack Bauer y su equipo tienen que superar 24 horas llenas de acción.

MINIJUEGOS





A lo largo del juego tendrás que superar diversos minijuegos de habilidad y rapidez. Según avances algunos se repetirán (aumentando de dificultad) o se mezclarán con otros. Recuerda siempre que tienes un tiempo limitado, así que concéntrate y no te pongas nervioso.

CORTOCIRCUITO 1

Presta atención a las instrucciones que te dan al principio. Tienes un tiempo limitado para **completar el circuito pulsando el botón que te indican** en cada nodo para conectarlo con el siguiente. Si permaneces demasiado tiempo en un cubo azul la bomba se puede disparar, así que mueve la cámara con el stick para asegurarte rápidamente de qué dirección tienes que tomar en cada momento. Eso sí, en ocasiones desde cada cubo tendrás varios caminos a seguir: mueve la pantalla con el stick para ver hasta dónde conduce ese camino para no fallar ①.

ANALIZADOR DE SECUENCIA

Tienes que **colocar las letras que te dan en el orden correcto** (se mueven en bloques de 2). Sigue las instrucciones y ve probando las distintas combinaciones (en cada ocasión es aleatoria). Cuando una letra esté en su sitio se volverá de color verde, por lo que con un poco de memoria y rapidez conseguirás colocar todas las letras en su sitio. Intenta siempre colocar correctamente las letras empezando desde la izquierda en adelante para

INTERROGATORIOS

En la parte derecha aparece una ventana con el pulso del sujeto a interrogar, acompañado por los cuatro botones del mando y una franja azul, que es la que determina el nivel "de estrés". **Cada vez que le hagas una pregunta, tendrás que pulsar el botón correcto para mantener el estrés dentro de la franja azul.** De ese modo, Daniels te irá dando la información necesaria, y se llenará una barrita en la parte derecha de la ventana. Cuando esté a tope, tendrás que acertar pulsando ● dentro de la franja azul para que termine de "cantar". Si no aciertas se irá poniendo más nervioso, y tendrás que subir o bajar su nivel pulsando los botones en los momentos adecuados. ▲ lo sube, ✖ lo baja y ■ es neutral, manteniéndolo donde esté. Con un poco de práctica lo superarás, y será mejor, ya que tendrás que repetir este minijuego hasta en tres ocasiones ②.

DETECTAR FRANCOTIRADORES

Tu objetivo es **analizar los 5 edificios que aparecen en pantalla vía satélite y localizar a través del zar a los francotiradores**. Ten en cuenta que cada edificio tiene varias plantas y que tendrás que analizarlas todas pasando de una a otra con L1 y R1. Son solo 7, pero como habrá 2 civiles identificados como amenaza, serán 9 en total. Aquí tienes su localización tomando como referencia el edificio grande que aparece en la parte superior de la pantalla ③.

Primera línea de edificios:
-Planta 7, junto a la ventana inferior.
-Planta 3, la persona en la esquina inferior derecha.
-Planta 2, la persona que está junto a la ventana.

Segunda línea de edificios, izquierda:
-Planta 7, la única persona de esa planta.
-Planta 5, la persona de la esquina superior derecha.

Segunda línea de edificios, centro:
- Tejado, en la esquina superior derecha.
-Planta 5, en la esquina superior derecha.

Segunda línea de edificios, derecha:
-Planta 6, la persona de la esquina izquierda.

Tercera línea de edificios:
-Planta 9, en la esquina izquierda.

REPARAR DISCO DURO

Un nuevo minijuego, esta vez tienes que reparar los datos de un disco duro. Verás un panel formado por cuadrados de distintos colores. **Cada color equivale a un botón del mando, el cual tendrás que pulsar cuando su color correspondiente esté iluminado por el marco amarillo**. De esta forma irás eliminando cuadrados hasta que no quede ninguno. Cuanto menos tiempo y cuadrados queden, más rápido irá. Eso sí, puedes cometer varios fallos. Los colores son: azul para la ✖, rojo para el ●, verde para el ▲ y ■ para el morado. Puedes cometer hasta 9 errores.

LOCALIZAR BOMBAS

Has de localizar 10 bombas. Sigue las instrucciones que te dan al principio y **usa el stick izquierdo para mover la frecuencia del buscador hasta que localice una bomba**. Si el mando tiembla y la bomba se ilumina, mantén el stick hasta que la barra de abajo se llene. Si te falla el pulso o el stick de tu mando está un poco "machacado", te costará bastante conseguir superarlo. De todos modos, igual que con los francotiradores, aunque no localices todas las bombas te darán la misión por cumplida, aunque con un porcentaje muy bajo.

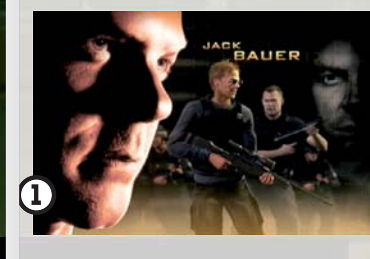
ESTABLECER CONEXIÓN EN RED

Otro minijuego informático. Tienes que **crear una red por la que se moverá tu señal** para evitar ser detectado. Solo puedes pasar por un punto cada vez y en un solo sentido, por lo que cuanto más larga sea la ruta que traces de vuelta a tu señal, más tiempo tardarán en rastrearte. Es fácil. En la segunda fase tienes que abrirte camino por la red hasta el objetivo, algo fácil si miras la pantalla que te dan al principio y en la que los puntos que no tienen salida en la red y por los que no debes pasar ④.



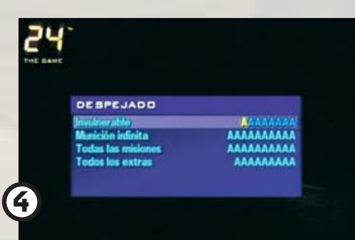


EXTRAS, SECRETOS Y TRUCOS









DESBLOQUEABLES

Si superas el 90% en cada misión, conseguirás desbloquear un extra del juego. Aquí tienes la lista completa:

- **Asalto al barco:** modelo miembro Swat.
- **Ricina a punto de caramelo:** entrevista con Reilo Ayleswor-th (Michelle Dessler).
- **Chase descubre algo:** modelo Carr.
- **Tras la pista de Daniels:** modelo Tarket.
- **La captura de Daniels:** imagen Jack Bauer①.
- **El interrogatorio de Daniels:** modelo Robert Daniels.
- **A la caza del francotirador:** modelo Chloe O´Brian.
- **Eliminar al enemigo:** modelo vicepresidente Prescott.
- **Datos de la PDA al descubierto:** modelo Sean Walker.
- **Tienda de Ho Shin:** modelo Ho Shin.
- **Al apartamentmo de lee Yin:** modelo Dr. Kevin Tyson.
- **El inesperado hallazgo de Tony:** Anuncio de TV 1.
- **La detención de Lee Jin Yu:** modelo Mujer Civil.
- **Abortar el ataque al metro:** modelo Eddie Cain.
- **M3:** modelo Michelle Dessler.
- **Kim vuelve a escena:** modelo Kim Bauer.
- **A la azotea:** modelo Nina Meyers.
- **Chase, el topo:** modelo Sid Wilson.
- **Reiniciando:** imagen Tony Almeida y Michelle Dessler.
- **Hacia la delegación:** entrevista a Carlos Bernard (Tony Almeida).
- **En la delegación:** modelo Trabajador de la UAT.
- **Jack atrapado:** modelo Servicio Secreto.
- **El ataque a Madsen:** imagen Peter Madsen y Sid Wilson.
- **Chase se cuela en el laboratorio:** modelo Mono.
- **El interrogatorio de Donna:** modelo Donna Madsen.
- **Persiguiendo a Del Toro:** modelo Del Toro.
- **Jack rastrea a Kim:** base de Madsen: modelo guarda de Del Toro.
- **Jack entra en base de Madsen:** modelo Ryan Chappelle.
- **Huida de la base de Madsen:** modelo Jack Bauer.
- **La huida de Jack y Kim:** imagen Kim Bauer.
- **Desactivar el codificador de datos:** modelo Trabajadora de la UAT.
- **Buscando las bombas:** modelo Adam Kaufman.
- **Tony dirige una unidad a la bomba:** modelo Tony Almeida.
- **La desactivación de la bomba:** modelo Agente Pierce.
- **Jack dirige una unidad a la bomba:** modelo Agente Evans.
- **Ataque al lugar de la bomba:** modelo Agente Landis.
- **Tras el terremoto:** modelo Agente Baker.
- **Madsen tiene a Kate:** modelo Kate Warner.
- **Tras la pista de Madsen:** Anuncio de TV 2.
- **En busca de Radford:** modelo Policía de Los Angeles.
- **Caso de secuestro:** modelo Jody.
- **Entrando en los lab. informáticos:** imagen Chase.
- **Recuperar el disco duro de la UAT:** modelo Stripe.
- **La huida de la base de J. Sin Chung:** modelo Manuel.
- **En busca de Kate:** modelo Pasajero.
- **Proteger a Chase:** modelo Presidente David Palmer②.
- **La emboscada a Chase:** modelo Joseph Sin Chung.
- **La confidente:** modelo Kathy Weis.
- **Registrando la oficina de Radford:** modelo Gobernador James Radford.
- **Piratear el Dep. de Defensa:** modelo Mandy.
- **Tras la furgoneta blindada:** modelo Sonny.
- **Sala de control de Fort Lesker:** modelo Chase.
- **Pirateando los códigos:** modelo Trabajadora de la Base Militar.
- **Huida de Fort Lesker:** entrevista a Elisha Cuthbert③.
- **Incursión a los muelles:** imagen Presidente Palmer.
- **Jack contra Madsen:** modelo Peter Madsen.
- **La toma del barco:** modelo Guardaespaldas de Max.
- **El ajuste definitivo:** modelo Max

TRUCOS

- **Sacar el menú de trucos:** En el menú principal, mantén pulsados **L1+L2+R1+R2** hasta que aparezca una nueva pantalla. Aparecerán cuatro trucos y a su derecha un código a introducir. Poniéndose sobre la letra a cambiar, dejar pulsado ✖ y mover el cursor a derecha o izquierda hasta tener la letra correcta. Suelta ✖, pasa a la siguiente letra y así. Cuando tengas todo el código, pulsa ■ y, si se pone de color naranja, es que se ha activado④.
- **Bonus:** PALMER054
- **Misiones:** DESSLER072
- **Munición infinita:** ALMEIDA062
- **Invulnerable:** BAUER066



Escríbenos tus cartas a Hobby Press S.A. **PlayManía**.
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid, indicando en el sobre "**Trucos**".
@ Manda tus e-Mails a **trucos.playmania@hobbypress.es**

Claves, consejos y estrategias para ganar

¿Necesitas un poco de ayuda "extra" en algún juego? Pues esta es la sección que buscas...



24: THE GAME

• Sacar el menú de trucos: En el menú principal, mantén pulsados a la vez L1+L2+R1+R2 durante unos 4 segundos, hasta que aparezca la pantalla "Zona de seguridad". Aparecerán cuatro trucos de los que hay que introducir un código. Para ello, ponte sobre la letra a cambiar, deja pulsado ✖ y mueve el cursor a derecha o izquierda hasta tener la letra correcta. Suelta ✖ y pasa a la siguiente. Cuando tengas todo el código, pulsa ■ y, si se pone naranja, se ha activado.
Todos los bonus: PALMER054
Las misiones: DESSLER072
Munición infinita: ALMEIDA062
Invulnerable: BAUER066



AEON FLUX

Introduce los passwords en el menú de trucos.
• Un golpe mata: BRAVO UNIFORM CHARLIE KILO FOXTROT SIERRA TANGO
• Salud infinita CHARLIE LIMA OSCAR NOVEMBER ECHO
• Fatalities libres: CHARLIE UNIFORM TANGO INDIA OSCAR NOVEMBER ECHO
• Munición infinita: FOXTROT UNIFORM GOLF
• Poderes ilimitados: LIMA CHARLIE VICTOR GOLF



BIG MUTHA TRUCKERS 2: TRUCK ME HARDER!

En el menú principal ilumina la opción "Trial by trucking" y pulsa ●. Si lo has hecho bien aparecerá un nuevo menú donde introducir trucos. En él, teclea los siguientes códigos según el truco que quieras:
• Cash: obtienes 115.000$.
• Nodamage: invencible.
• Bridge: Abre los puentes.
• Missions: misiones abiertas.

BLACK

• Desbloquear la BFG: Introduce el siguiente código como nombre de perfil para abrir el acceso a la BFG: FG6S-WFZG-7MDP-PZGT
• Desbloquear la ametralladora BFG en las calles de la ciudad: Introduce uno de estos códigos como tu nombre de perfil. No olvides los guiones. Después, pulsa "Hecho" y te volverán a pedir tu nombre de perfil, esta vez el bueno. Cuando empieces el primer nivel, tendrás el arma:
5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV
HQ6G-ZP3B-C5LE-WMXA
EG4P-ZGUJ-6SQJ-3X68

BLOODRAYNE 2

Introduce en el menú principal:
• Modo Dios: Uber Taint Joad Durf Kwis
• Todos los poderes: Blank Ugly Pustule Eater
• Desbloquear todo: Want This Dark Reality Taint Qweef

BURNOUT 3: TAKEDOWN

• Desbloquearlo todo: En la pantalla del título, pulsa: ↓, L1, L1, L1, R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2.

• Abrir el menú de trucos: Manten **L1** + **R1** y pulsa: ●, ●, ■, ✖.



CONFLICT: GLOBAL STORM

• Activar el menú de trucos: En el menú principal pulsa: R2, R1, R2, R1, ●, ●, ●, ●

CRASHED

En la pantalla de carga introduce estos trucos:
• Código Maestro: ↑, ↓, ←, →, ✖.
• Desactivar IA: ←, ←, ✖.
• Nitro Infinito: →, ←, ✖.
• Todos los coches y circuitos: ↑, ↓, ←, →, ✖.



DRIVER: PARALLEL LINES

Introduce estos códigos en la pantalla de trucos.
• Invencible: IRONMAN.
• Policía pasiva: KEYSTONE.



EL PADRINO

Pausa el juego y pulsa estas combinaciones:
• Munición: ●, ←, ●, →, ■, R3.
• Salud llena: ←, ■, →, ●, →, L3.
• Obtener 5.000 dólares: ■, ●, ■, ■, ●, L3.
• Todas las escenas de la película "El Padrino": ●, ■, ●, ■, ■, L3.



FIFA STREET 2

• Todas las canchas: En el menú principal, mantén L1 + ▲ y pulsa: ←, ↑, ↑, →, ↓, ↓, →, ↓.
• Jugadores enanos: Introduce esta combinación en el menú principal: ▲, ■, ←, →, →, ↓, ←.

FORD RACING 3

Durante el juego pulsa:
• Todas las pistas: L2, L1, R2, R1, ✖, ✖, ▲, ■, ●.
• Todos los coches: ●, ■, ▲, ✖, ✖, R1, R2, L1, L2.

TOURIST TROPHY

• Cambiar el peso del corredor: Si has creado un corredor y no quieres empezar a correr hasta cambiar su peso, pulsa Start en la pantalla del Garaje y podrás hacerlo.

FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS

• Abrir todos los niveles: En el menú de trucos, introduce el código: fullspectrumpwnage.



GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO

Pausa el juego y pulsa:
• Poder del ojo lleno: L1, R1, L1, L2, L2, R2, R1, L2.
• Armadura y salud llenas: R1, R1, R2, L2, R2, R1, L1, R2.
• Los poderes del ojo: L1, L1, R2, R2, R1, R2, L1, L2.
• Todos los niveles: Ve al menú de extras y pulsa: ↓, →, ↓, →, ↑, ↓, ↑, ←.

GTA SAN ANDREAS

Introduce estos trucos durante el juego sin pausar. Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
• 250.000 dólares, 100% de salud y 100% de blindaje: R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.
• Los coches saltan: R2, L2, R1, L1, L2, R2, ■, ▲, ●, ▲, L2, L1.
• Acelerar el tiempo: ●, ●, L1, ■, L1, ■, ■, ■, L1, ▲, ●, ▲.
• Coches más rápidos: →, R1, ↑, L2, L2, ←, R1, L1, R1, R1.
• Coches voladores: R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.
• Conseguir un tanque: ●, ●, L1, ●, ●, ●, L1, L2, R1, ▲, ●, ▲.
• Bajar el nivel de búsqueda: R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.
• Conducción perfecta: ▲, R1, R1, ←, R1, L1, R2, L1.
• Aumentar respeto: R1, R2, L1, ✖, ←, →, ↓, ↑.
• Hotring Racer #101: R1, ●, R2, →, L1, L2, ✖, ✖, ■, R1.
• Coche de golf: ●, L1, ↑, R1, L2, ✖, R1, L1, ●, ✖.
• Coche Hotring Racer: R2, L1, ●, →, ↑, ●, R2.
• Ranchera: ↑, →, →, L1, →, ↑, ■, L2.
• Hotring Romero: ↓, R2, ↓, R1, L2, ←, R1, L1, ←, →.
• Camión de la basura: ●, R1, ●, R1, ←, ←, R1, L1, ●, →.
• Los coches flotan en el agua: →, R2, ●, R1, L2, ■, R1, R2.



LAS CRÓNICAS DE NARNIA

Mantén pulsado L1 y pulsa:
• Invencibilidad: ↓, ↑, ↓, →, →.
• 10.000 monedas extra: ↓, ←, →, ↓, ↓.
• Abrir todos los niveles: ↑, ↑, →, →, ↑, →, ↓.

L.A. RUSH

Durante el juego introduce estos códigos:
• 5.000 dólares: ↑, ↓, ←, →, ●, ←, R2, ↑.
• Coches: ↑, ↓, ←, →, ●, ■, R2, R1, ↑, ↓, ←, →.
• Nitro infinita: ↑, ↓, ←, →, ■, ↑, ↓, ●, ↑.

LEGO STAR WARS

Introduce estos trucos en la sección "códigos" en la cafetería de Dexter.
• LA811Y: Boba Fett.
• 14PGMN: conde Dooku.
• H35TUX: Darth Maul.
• A32CAM: Darth Sidious.
• MS952L: Mace Windu.
• 92UJ7D: Padme.
• BEQ82H: princesa Leia.
• LD116B: detector de minikits.
• 4PR28U: invencible.

LOS SIMS 2

Primero tienes que activar al gnomo y después introducir el resto de los trucos, que estarán disponibles pinchando sobre el gnomo:
• Sacar al gnomo tramposo: L1, R1, ↑, ✖, R2.
• Desbloquear todo: ●, L2, ←, ●, ↑, ●.
• Conseguir dinero: R1, L1, R2, →, ←.



MARK ECKO'S GETTING UP

En el menú de trucos, dentro de opciones, introduce:
• Salud infinita: marcuseckos.
• Habilidades infinitas: flipthescript.
• Todas las arenas: workbitch.
• Todas las Leyendas: ninesix.
• Todos los niveles: ipulator.
• Graffitis del Libro Negro: shardsofglass.
• Habilidades de lucha: dogtags.



X-MEN III: EL VIDEOJUEGO OFICIAL

• **Abrir los archivos de la Sala de Peligro:**
Entra dentro de la opción "Archivos de Cerebro" del menú principal y pulsa las siguientes combinaciones para desbloquear los retos de la Sala de Peligro delos protagonistas:

• Rondador Nocturno:
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, Start.
• Lobezno:
↓, ↓, ↑, ↑, →, ←, →, ←, Start.
• Hombre de Hielo:
→, →, ←, ←, ↓, ↑, ↓, ↑, Start.

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

Pausa, mantén pulsados **L1** y **R1** e introduce este código:
●, ●, ←, ▲, ●, ✖.
Verás la frase "Introducir truco" en pantalla: mete ahora:
• **Adrenalina al 100%:**
L1, R2, R1, ↑, ▲, ●.
• **Eliminar a tu Némesis:**
●, ↓, ●, ↑, ▲, ●.
• **Modo Dios:** ■ L2 L1 ▲ ▲ L2.
• **Conseguir documentos OSS:**
↑, ✖, R2, R1, ↑, ■.
• **Suicidarse:**
✖, ▲, ●, →, ▲, ●.
• **Munición infinita:**
L2, L1, ■, L2, L1, R1.



NBA LIVE 06

Ve a la sección de Códigos e introduce estos passwords:
• **JANTWIKBS6:** camiseta alternativa de los Pistons
• **193KSHU88J:** camiseta Celtics.
• **9922NVDKVT:** camiseta Cleveland Cavaliers.



ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

• **Modo para dos jugadores:**
En la pantalla de título, los dos jugadores han de pulsar y mantener L1, L2, R1 y R2. Una vez hecho esto, el segundo tendrá que pulsar Start. Oiréis un sonido si ha funcionado.
• **Abrir el Arena Mode:**
En la pantalla de título, selecciona la opción "Special", sitúa el cursor sobre "Exit" y pulsa:
■, L1, R2, ■, ←,
L1, L2, L3, →, ▲.

OUTRUN 2006: COAST 2 COAST

Introduce estos códigos al editar una licencia. Di que no cuando te pidan que confirmes los cambios.
• **Conseguir 100.000 millas OutRun:** MILESANDMILES
• **Abrir todo:** ENTIRETY



PAC-MAN WORLD 3

• **Todos los niveles y laberintos:**
En el menú principal pulsa:
←, →, ←, →, ●, ↑.

PSYCHONAUTS

En el juego, mantén **L1+R1** y pulsa a continuación:
• **9999 de munición:**
R3, ✖, L3, L3, ▲, ●.
• **9999 puntas de flecha:**
✖, R3, R3, R2, ▲, ■.
• **9999 vidas:**
L3, R2, R2, ●, ✖, R3.
• **Todos los poderes:**
●, ●, ▲, R2, L3, ▲.



RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Para activar los trucos, pausa el juego y ve a opciones. Entra en "Introducir Código". Para desactivarlos, vuelve a introducirlos.
• **Ítems infinitos:**
←, →, ←, →, ↑, ↓.
• **Moverse más rápido:**
←, ←, ←, →, →, →.
• **Invisible:** ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓.
• **Tus disparos "tiran" al suelo:**
→, →, →, ↓, ↓, ↓.
• **No puedes ser detectado:**
↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑.
• **Un disparo mata:**
↑, ↑, ↑, ←, ←, ←.
• **Munición infinita:**
↑, ↓, ↑, ↑, ↓, ←, →.

RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

Pulsa L2+R2 en el menú principal y aparecerá una pantalla donde introducir códigos. Introduce cualquiera de estos:
• **Todas las ciudades: 271828.**
• **Desactivar trucoss: 000000.**
• **Mejorar a todos los monstruos: 011235.**
• **Un golpe destruye un edificio: 071767.**
• **Monstruos y niveles: 141421.**
• **Ver secuencia final: 667301.**
• **Inmune a proyectiles: 986960.**



SLY 3: HONOR ENTRE LADRONES

• **Avión alternativo:**
En el tercer episodio, cuando Sly está volando con el biplano, pulsa **Start** para pausar y pulsa:
R1, R1, →, ↓, ↓, →.

STATE OF EMERGENCY 2

• **Truco maestro:**
En el menú de opciones, manten L1 + R1 e introduce:
●, ▲, ■, ●, ▲.
Ahora tendrás el 100% del juego con todo abierto.



THE SWORD OF ETHERIA

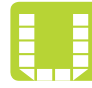
Pausa el juego en un combate e introduce estos códigos:
• **Armadura al máximo:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **L1, R1**.
La barra de la armadura de Rex se rellenará una vez.
• **Armadura vacía:**
↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, **R1, L1.**

TORINO 2006

• **Modo de dificultad Extrema:**
Obtén el récord en los 15 eventos que ofrece el juego.

TRUE CRIME: NEW YORK CITY

Ve a la pantalla del mapa (CompStat), mantén pulsado **L1 + R1** e introduce:
• **1000000$:** ■, ■, ▲, ■, ▲ y ■.
• **Superpoli:** ▲, ✖, ▲, ✖, ▲, ▲.
• **Munición:** ●, ■, ✖, ■, ■, ▲.
• **Juego Red Man:** ▲, ✖, ✖, ●, ▲.



URBAN REIGN

En la pantalla del título, pulsa:
• **Personajes: R1, R2,** ✖, ←, →, ■, ■, ■, ■, **L1**, ■, ▲, ●.
• **Armas: L1, R1,** ✖, ✖, ▲, **R1, R1,** ▲, ■, ✖, **R1**.



»ESCRÍBENOS TUS CARTAS A Hobby Press S.A. PlayManía. Calle Los Vascos, 17, 28040 Madrid indicando en el sobre "Trucos".
»MANDA TUS E-MAILS a playmania.trucos@hobbypress.es

MORTAL KOMBAT DECEPTION

Trajes ocultos

✉ **Andrés Barranquero (Puertollano, Ciudad Real)**



¡Hola playmaníacos! Felicidades por la revista. Os escribo a ver si podríais decirme dónde se encuentran los trajes alternativos de Mileena y Liu Kang en el juego *Mortal Kombat Deception.* Me refiero a sus coordenadas exactas y a sus respectivas fechas. Gracias.
El traje de Mileena está en un cofre en las coordenadas F7, en Earthrealm. Lo encontrarás bajo una tienda después de las 7 pm. Y el de Liu Kang está en Edinia, en un cofre que está en las coordenadas H-5, el primer día de cualquier mes entre las 12 y la 1 pm.

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

Seres de humo

✉ **María Roche (Alquerías, Murcia)**

¡Hola! ¿Qué tal playmaníacos? Estoy atascado en *Harry Potter y el prisionero de Azkaban.* Cuando voy a rescatar a Neville del ghoul, Ron abre una caja y sale un payaso, y de golpe estoy delante de una puerta con juguetes que me atacan. Los derroto pero, cuando entro por la puerta, veo muchos seres de humo que llevan una linterna. Un mensaje me dice "utiliza Lumos para iluminarlos", pero los ilumino y no les pasa nada. ¿Qué puedo hacer?
Para acabar con los Hinkypunks (así se llaman estos bichos), tienes que iluminarlos con el hechizo Lumus Duo para que se vuelvan sólidos, pero luego golpearlos deprisa con Flipendo antes de que vuelvan a desmaterializarse. Debes acabar con dos tandas de criaturas.

POP: EL ALMA DEL GUERRERO

Contra Kaileena

✉ **Héctor (e-mail)**

Hola PlayManía. Estoy atascado en el juego *Prince of Persia, el Alma del Guerro.* No sé cómo acabar con Kaileena. Gracias por vuestra ayuda.
La muchacha cuenta con combos que pueden romper la defensa del Príncipe, pero con evitar su último golpe eludirás cualquier daño. Usa el Ojo de la Tormenta para atacarla de forma segura y presta atención cuando Kaileena invoque a sus Guardianas para liquidarlas cuanto antes y conseguir las arenas que dejan sus cuerpos. Repite está táctica para que la malvada muerda el polvo.

RESIDENT EVIL 4

Contra los dos gigantes

✉ **Silvia (e-mail)**

Hola playmaníacos. Estoy atascado en *Resident Evil 4*, en una escena en la que debo acabar con dos gigantes. Me queda poca munición, ¿qué técnica me recomendáis para acabar con ellos?
Para librarte de uno sólo tienes que esperar a que se coloque sobre la gran trampilla circular del centro del escenario y accionar la palanca cercana. La plataforma se abrirá y el gigante caerá.
Para acabar con el segundo, una técnica efectiva es subir a la plataforma cercana. Espera a que el monstruo se acerque, baja con la polea y dispárale desde el otro lado del escenario. Las mejores armas son granadas y escopeta, pero vale cualquiera... hasta es posible eliminarle a cuchilladas si le pillas por la espalda. Para acabar con él, escala a su espalda y corta la plaga de su cabeza.

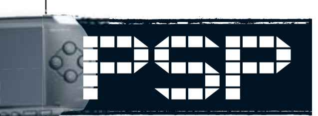
THE SIMPSONS: HIT & RUN

Trucos

✉ **Gustavo Martínez (e-mail)**

Hola amigos. ¿Sabéis trucos para el juego *The Simpsons: Hit and Run*?
Desde el menú principal (el que aparece la sala de estar de Homer), ve a Opciones. Mantén pulsados L1 y R1 e pulsa:
Cámara diferente: ●, ●, ●, ✖
Coches más rápidos: ■, ■, ■, ■
Coches mucho más rápidos: ▲, ▲, ▲, ▲
Todos los coches: ✖, ●, ✖, ●
Rejilla de programación: ●, ✖, ●, ▲
Destrozar de un golpe: ▲, ▲, ■, ■
Ver créditos: ✖, ■, ■, ▲
Ver velocímetro: ▲, ▲, ●, ■
Sonidos extraños: ■, ■, ■, ▲
Imagen desenfocada: ▲, ●, ▲, ●
Coches de ladrillos rojos: ●, ●, ▲, ■.





ATV OFFROAD FURY: BLAZIN' TRAILS

En el menú principal ve a "opciones", a "identificador de jugador" e introduce:
- **1500 créditos:** $moneybags $
- **Desbloquear todo excepto la bicicleta Furia:** All Access

DARKSTALKERS CHRONICLE

- **Lista de opciones EX:** Mantén pulsado **L** mientras seleccionas el menú de opciones.
- **Desbloquear personajes:**
- **Shadow:** en el menú de selección de personajes, en la casilla de personaje aleatorio ponte sobre la "?", aprieta el botón Start 5 veces y el botón de confirmar.
- **Marionette:** igual que antes, pero pulsa Start 7 veces.

DAXTER

- **Desbloqueables:** Consiguiendo Esferas Precursor a lo largo del juego podrás comprar extras.

Trailer E3 2005: 600 Esferas.
Diseños: 700 Esferas Precursor.
Animática de la Intro: 800.
Juego en desarrollo: 900.
Detrás de las cámaras: 1000.

- **Minijuegos:** Se desbloquean al conseguir una cantidad determinada de Esferas Precursor:

Matrix I: consigue 1 Esfera.
Braveheart: 100 Esferas.
El Señor de los Anillos I: 200.
Indiana Jones: 300.
Matrix II: 400 Esferas.
El Señor de los Anillos II: 500.

- **Recompensas:** Superando los minijuegos con medalla de oro podrás hacerte con objetos:

Sombrero de Indiana Jones: minijuego de Indiana Jones.
Calzoncillos: minijuego El Señor de los Anillos 2.
Pista de website A: Matrix I.
Pista de website B: Braveheart.
Pista de website C: minijuego El Señor de los Anillos I.
Pista de website D: minijuego Matrix II.

DEATH JR.

Pausa y manteniendo pulsados L y R pulsa:
- **Todas las armas:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●
- **Modo Dios:** ↑, ↑, ↓, ↓, ←, ←, →, →, ■, ▲
- **Todas las mejoras:** ↓, ↓, ←, →, ←, →, ✖, ●
- **Munición infinita:** ▲, ▲, ✖, ✖, ■, ●, ■, ●, →, ↓

DRAGON BALL Z: SHIN BUDOKAI

- **Empezar transformado:** Cuando elijas a un personaje transformado, mantén R pulsado. Empezarás en ese estado y no tendrás que acumular poder para transformarte.
- **Minijuego Dragon Click:** En el menú principal, después de superar el juego, pulsa el botón L y verás que en el Radar Dragón las palabras "Dragon Click". Pulsa el botón R para empezar el minijuego. El objetivo es pulsar el botón R tantas veces como puedas.

GOTTLIEB PINBALL CLASSICS

Introduce estos passwords en la pantalla "Enter Code":
- **Abrir modo "Payout":** WGR
- **Abrir bolas personalizadas en el menú de opciones:** CKF
- **Inclinación opcional en el menú de opciones:** BZZ
- **Mesa de Playboy:** HEF

GRAND THEFT AUTO LIBERTY CITY STORIES

Introduce estas combinaciones durante el juego:
- **Semáforos en verde:** ▲, ▲, R, ■, ■, L, ✖, ✖.
- **Conducir sobre el agua:** ●, ✖, ↓, ●, ✖, ↑, L, L.
- **Destruir todos los coches:** L, L, ←, L, L, →, ✖, ■.
- **Armadura a tope:** L, R, ●, L, R, ✖, L, R.
- **Salud al máximo:** L, R, ✖, L, R, ■, L, R.
- **Conseguir 250.000 dólares:** L, R, ▲, L, R, ●, L, R.
- **El nivel de búsqueda no sube:** L, L, ▲, R, R, ✖, ■, ●.
- **Bajar el nivel de búsqueda:** L, R, ■, L, R, ▲, L, R.

LOS SIMS 2

- **¡Ataque alien!:** En cualquier punto del juego, salva la partida, y apaga la consola. Enciéndela y entra el menú del reloj para retrasar la hora. Cuando vulevas a cargar el juego habrás desbloqueado una escena de invasión alien.

MONSTER HUNTER FREEDOM

- **Desbloquear la escuela de entrenamiento:** Desbloquea las misiones del nivel 2 y completa la misión "El gran Kut-Ku de la selva" y se abrirá la escuela. En ella, podrás pelear contra el Kut-Ku con armas, armadura y objetos limitados. Cuando derrotes a otros monstruos poderosos, también estarán disponibles aquí para pelear con ellos.

SPIDER-MAN 2

Dentro de "Opciones", busca "Trucos" e introduce:
- **WARPULON:** niveles abiertos.
- **MYHERO:** todos los movimientos comprados.
- **POPPYCORN:** vídeos abiertos.
- **NERGETS:** salud infinita.
- **FILLMEUP:** telaraña infinita.

SPLINTER CELL ESSENTIALS

MISIONES EXTRA:
En la pantalla "Bonus Mission" mantén precionado Select y pulsa L+R el número de veces indicado en cada caso:
Heroin Refinery: 3 veces.
TV Free Indonesia: 6 veces.
Paris-Niza: 12 veces.

VIRTUA TENNIS WORLD TOUR

- **Todas las raquetas y equipamiento disponibles desde el principio (en Casa):** En el menú principal mantén pulsado **L** y, sin soltarlo, pulsa: →, ←, →, →, ↑, ↑, ↑.

WORMS: OPEN WARFARE

- **Restaurar salud:** Pausa el juego, manten o y k pulsados e introduce a la vez: ▲, ↓, ✖, ↑.

Play ¡TRUCO PSP!



» METAL GEAR ACID 2

- **Passwords para obtener nuevas cartas:** Introduce estos códigos en la pantalla "Contraseñas" y obtendrás la carta correspondiente.

Ronaldsiu: carta Banana Peel.
Dcy: Carta 203, Decoy Octopus.
SONOFSULLY: carta 291, Jack.
Konami: carta 119, Reaction Block.
Viper: carta 161, Viper.
Mika: carta 166, Mika Slayton.
Karen: carta 170, Karen H.
Jehuty: carta 172, Jehuty.
Xmeight: carta 187, XM8.
Signt: carta 188, Mr. Sigint.
Snake: carta 294, Solid Snake (MGS4).
Otacon: carta 295, Otacon (MGS4).
Ginormousj: carta de Emma Parrot.
NEXTGEN: carta de MGS4.
shinta: carta Gijin-san.
nojiri: carta Strand.
mgr: carta Ishii Meguru.
aym: carta Kinoshita Ayumi.
mk2: carta MGS4.
ntm: carta Natsume Sano y un vídeo Solid Eye.
Hnmt: carta Reiko Hinomoto.
Mccy: carta Roger McCoy.

S.O.S. TRUCOS

LOS 4 FANTÁSTICOS

Contra el Doctor Muerte

✉ **Moncho López (Madrid)**

Hola playmaníacos. Necesito ayuda para acabar con el enemigo final de *Los 4 Fantásticos*. Cuando sale ardiendo del fuego no sé cómo eliminarle.

Ya estás en la parte final del combate. Lo mejor es que le ataques desde todos los flancos y preferiblemente con la Cosa. Sus combos y sus ataques cósmicos son los más efectivos. Pronto podrás iniciar un nuevo remate con la combinación ✖, ▲, ■, ●. Cuando tu enemigo caiga, la Cosa y la Chica Invisible le retendrán durante unos instantes. Selecciona a Mr. Fantástico y ve hasta la boca de incendios. Sólo tienes que pulsar ● para que el chorro de agua solidifique al incandescente Dr. Muerte.

EL PADRINO

El último "encargo"

✉ **Germán Perea (Sevilla)**

¿Qué tal, playmaníacos? Estoy intentando acabar *El Padrino*, pero tengo un problema con el último personaje que me encargan eliminar, Marco Cuneo. No soy capaz de acabar con él cumpliendo la condición de tirarle a una cuneta. De hecho, no sé muy bien a qué se refiere esta condición. ¿Me lo explicáis?



Lo que debes hacer es arrojar a Cuneo por la barandilla cercana a la posición en la que se encuentra. Primero, elimina a sus cuatro guardaespaldas. Después, ten cuidado, porque Marco tiene una puntería letal. Dispárale a la rodilla y corre hacia él para agarrarle. Intenta empujarlo o moverlo hacia la barandilla: él se soltará, pero tú insiste en agarrarle y será él mismo quien acabe corriendo hasta un posición cercana a la barandilla. Ahora agárrale de nuevo, ponle contra la barandilla y pulsa Adelante con el stick derecho para empujarlo al vacío.

SILENT HILL 2

Contra el Hombre Pirámide

✉ **Genaro Fuentes (Badalona, Barcelona)**

Hola playmaníacos. Tengo problemas en el juego *Silent Hill 2*. En los apartamentos me persigue el Hombre Pirámide y no consigo matarle. ¿Cómo se pasa esta zona? Muchas gracias.

No puedes ni eliminarle ni huir de él. La única manera de sobrevivir es frenarle disparando y esquivar todos los ataques que te lance. Tras unos minutos de combate, se cansará y se irá.

DRAGON QUEST

El combate con Dhoulmagus

✉ **Valentín García (Cáceres)**

Hola queridos playmaníacos. Leí vuestro análisis del juego *Dragon Quest* y me convencisteis de que había que comprarlo, y me alegro porque es un juego genial. Pero me he atascado en la lucha contra Dhoulmagus, cuando se convierte en un monstruo alado gigante. ¿Me decís cómo acabar con él?

Es muy recomendable que tengas a tus héroes al menos en nivel 30. Esta segunda forma de Dhoulmagus te lanzará Ola de Energía, que anula los efectos que pueden fortalecerte. Para contrarrestarla, usa Mentalizar en todo tu equipo. Debes dejar a Angelo para curar al equipo en todos los turnos, con lo que si ya ha aprendido el hechizo Multicuración, la cosa te será más fácil. Para atacar, lo más efectivo es el Azote Doble de Jessica con el látigo, el Hacha Paralizadora de Yangus y la Estocada Paralizadora que da el héroe con su espada.

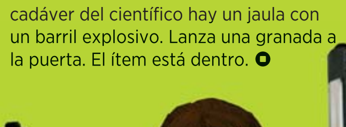
TOMB RAIDER LEGEND

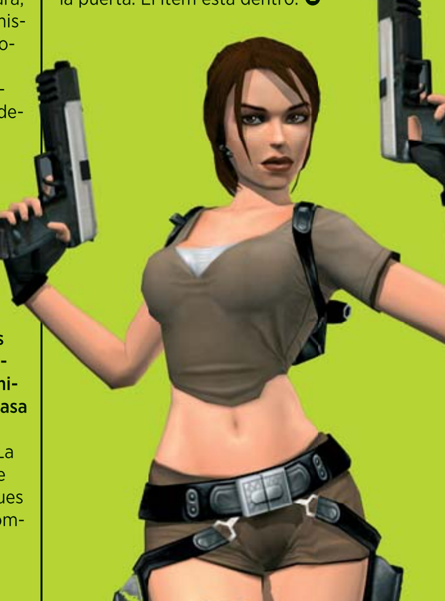
Ítems ocultos

✉ **Martín Galdaña (Palma de Mallorca)**

Buenas playmaníacos. Quiero encontrar todos los ítems ocultos de *Tomb Raider Legend*. ¿Me podríais decir dónde está el ítem de plata de Kazajistan? Gracias.

A ver, no nos dices qué ítems tienes, pero vamos a ser buenos y te vamos a indicar donde están los tres:
Primero: a la izquierda del edificio donde están los soldados hay una zona vallada con cajas apiladas. Destrúyelas y pasa a su interior para encontrarlo.
Segundo: en la sala del generador de gasolina, busca unas cajas metálicas a la izquierda del conducto por el que has llegado. Sube por ellas hasta una pasarela de metal, y desde ésta usa el garfio en la puerta que hay un poco más adelante. Salta hasta la puerta y dispara a la caja que hay enfrente.
Tercero: está en la torre Tesla. Frente al cadáver del científico hay un jaula con un barril explosivo. Lanza una granada a la puerta. El ítem está dentro.





¡Completa tu colección!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE PLAYMANÍA

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio a precio de 2,99 € + gastos de envío*



Guía coleccionable: *Moto GP 4*
Guía: *Star Wars Episodio III*
Comparativa: Acción Online
Suplemento: Los videojuegos del futuro



Guía coleccionable: *Tekken 5*
Guía: *Formula One 05*
Comparativa: Aventuras de Acción Fantástica
Suplemento: 52 Fichas de Trucos



Guía coleccionable: *MoH European Assault*
Guía: *Caballeros del Zodíaco*
Comparativa: Aventuras de Terror
Suplemento: PSPManía (Número 1)



Guía coleccionable: *God of War*
Guía: *Fahrenheit*
Comparativa: Superhéroes
Suplemento: PSPManía (Número 2)



Guía coleccionable: *Resident Evil Outbreak File 2*
Guía: *Burnout Revenge*
Comparativa: *FIFA 06* Vs *PES5*
Suplemento: PSPManía (Número 3)



Guía coleccionable: *007 Desde Rusia con Amor*
Reportaje: El Rey de la Fiesta
Comparativa: *Soul Calibur III* Vs *Tekken 5*
Suplemento: Guía *Resident Evil 4*



Guía coleccionable: *Gun*
Guías: *PES 5* y *DBZ Budokai Tenkaichi*
Comparativa: Aventuras de acción
Suplemento: Calendario 2006



Guía coleccionable: *True Crime New York City*
Guía: *Matrix: Path of Neo* y *Soul Calibur III*
Comparativa: Juegos de velocidad
Suplemento: 5000 trucos de la A a la Z



Guía coleccionable: *PoP Las Dos Coronas*
Guías: *Shadow of the Colossus* y *NFS Most Wanted*
Comparativa: Juegos de mafiosos
Suplemento: Los mejores juegos al mejor precio



Guía coleccionable: *El Padrino*
Guías: *Call of Duty 2 Big Red One* y *Project Zero 3*
Comparativa: Beat'em up callejeros
Suplemento: 64 fichas de trucos PS2 Y PSP



Guía coleccionable: *Tomb Raider Legend* y *Onimusha 4*
Guías: *FIFA Street 2* y *TOCA Race Driver 3*
Comparativa: *Final Fantasy X* vs. *Dragon Quest*
Suplemento: PlayGuías Platinum



Guía coleccionable: *Dragon Quest*
Guías: *Driver Parallel Lines* y *Tomb Raider Legend*
Comparativa: *Acción Online*
Suplemento: 5000 trucos de la A a la Z



¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



¡También puedes pedir tus números atrasados de **PlayManía Guías & Trucos** y **Guías PlayManía**





Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias



■ 18 personajes del universo "Dragon Ball" se enfrentarán en veloces batallas uno contra uno.

■ Al elenco de luchadores se unirá por primera vez Chi-Chi, la mujer de Goku.

PS2 | NAMCO/BANDAI | LUCHA | 30 DE JUNIO

Super Dragon Ball Z

LA TÉCNICA DEL **SUPERGUERRERO**

Las batallas de Goku contra Freezer o Vegeta están grabadas en la memoria de miles de aficionados que descubrieron el "anime" gracias a la serie "Dragon Ball". Y en PS2 hemos revivido estas luchas en todo su esplendor con la saga *Dragon Ball Z Budokai*, que en todas sus entregas nos ha ofrecido peleas con un control muy sencillo y en las que primaba la rapidez de reflejos sobre la técnica. Pero muy pronto otro juego de lucha protagonizado por Goku y compañía apostará por un estilo más técnico. *Super Dragon Ball Z* nos propondrá combates uno contra uno y completamente 3D entre 18 personajes de la serie. Cada luchador tendrá un estilo de combate y un abanico de golpes muy diferenciado, y los ataques de energía se ejecutarán al más puro estilo "Street Fighter", es decir, combinando diversas direcciones de la cruceta con los botones. Eso sí, seguiremos luchando tanto en tierra como remontado el vuelo y por amplios escenarios con elementos destructibles. Además, en nuestras primeras partidas hemos comprobado que las batallas siguen derrochando velocidad y emoción, y que los gráficos "cel-shaded" garantizan una fiel reproducción de la estética de la serie.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BIEN
Por fin un juego de lucha que mezclará todo el atractivo de "Dragon Ball" con un estilo de combate más profundo.



Los combates son completamente en 3D y nuestros personajes podrán luchar por tierra o remontar el vuelo en cualquier momento.



Cada luchador tendrá su propio estilo. Por ejemplo, Freezer destacará por sus ataques de energía, Trunks peleando a corta distancia...



Célula, Vegeta, Piccolo, Goku... Todos los personajes pertenecerán a las series "Dragon Ball" y "Dragon Ball Z".



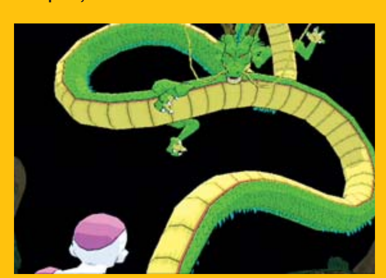
» HAZTE TU PROPIO **GOKU**

Para ofrecernos mayor profundidad de juego, *Super Dragon Ball Z* nos permitirá personalizar a nuestro luchador. Con los puntos de experiencia ganados en diferentes modos (Historia, Survivor, etc...) conseguiremos ataques y aprenderemos los especiales de nuestros rivales.





Con la experiencia ganada aprenderemos ataques, aumentaremos nuestra fuerza...



Podremos acudir al dragón Shen Long para mejorar nuestras características.



Los escenarios serán amplios e interactivos: nuestros ataques podrán destruir muchos de sus elementos.



» SE PARECE A...

DB Z BUDOKAI TENKAICHI

También usó la técnica gráfica "cel-shaded" para recrear a sus más de 60 personajes.

SF ANNIVERSARY COLLECTION

La ejecución de los especiales de *Street Fighter* ha sido el modelo de *Super Dragon Ball Z*.

Vuelven las peleas en el universo "Dragon Ball" y ahora cada héroe exhibirá un estilo de combate propio y bien diferenciado.



Como en la saga "Budokai", los gráficos "cel-shaded" reflejarán la estética de los dibujos.

Goku vuelve a desafiar a amigos y enemigos. La transformación en Superguerrero seguirá siendo su mejor baza para ganar.

PS2 | SONY | ACCIÓN | AGOSTO

Shinobido: La Senda del Ninja

EL FILO QUE BRILLA ENTRE LAS SOMBRAS

Adivina adivinanza: ¿qué juego ambientado en el Japón medieval está protagonizado por ninjas maestros del sigilo? Pues no, no hablamos de *Tenchu*, como casi seguro has pensado. Ahora nos referimos a *Shinobido*, el nuevo juego con el que los creadores de *Tenchu*, quienes han perdido la "licencia", quieren recuperar todo lo bueno de la mítica saga y añadir además un desarrollo más variado y abierto.

El protagonista de la aventura será Cuervo, un experto ninja que vende sus servicios al mejor postor. Convertidos en este misterioso personaje acabaremos con los enemigos por la espalda, caminaremos silenciosos por los tejados y hasta correremos por las paredes. También podremos pelear, pero el gran número de enemigos que nos acosarán al ser descubiertos hará casi obligatorio el uso del sigilo. Y todo en misiones que irán más allá de la simple eliminación de objetivos: también entregaremos mensajes secretos, espiaremos a señores de clanes, ejerceremos de escolta... Pero lo mejor será la libertad para elegirlas: 3 señores feudales en guerra pugnarán por nuestros servicios, y podremos ser fieles a un determinado patrón u optar por quien mejor pague, decisión que afectará al desarrollo del juego y a la apasionante historia que oculta el misterioso Cuervo.



» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Todo el atractivo de convertirnos en un silencioso ninja, pero ahora con la novedad de ofrecer un desarrollo más abierto.



Las más diversas técnicas de sigilo serán la principal baza de Cuervo, el ninja protagonista.



Ganchos retráctiles para escalar, shurikens, bombas de humo... con el dinero que ganemos compraremos equipo.



» SE PARECE A...





TENCHU FATAL SHADOWS

La saga de ninjas comparte con *Shinobido* ambientación y su desarrollo basado en el sigilo.



WAY OF THE SAMURAI

Ambientado en el Japón feudal y con un desarrollo abierto, aunque el "prota" era un samurái.



Nuestras misiones serán muy variadas: desde infiltrarnos para eliminar a un enemigo a espiar a un clan rival.

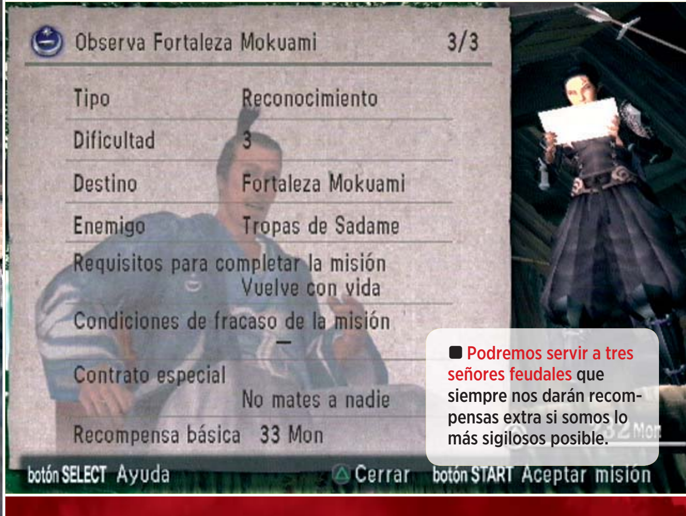


La historia de Cuervo será muy misteriosa. Está amnésico y, además de aceptar misiones, buscará la verdad sobre su pasado.

***Shinobido* nos convierte en un mercenario ninja con libertad para elegir misiones, guiándonos por la lealtad o el dinero...**



Cuervo también será un buen luchador, pero en los combates casi siempre nos superarán en número y convendrá evitarlos.



Podremos servir a tres señores feudales que siempre nos darán recompensas extra si somos lo más sigilosos posible.

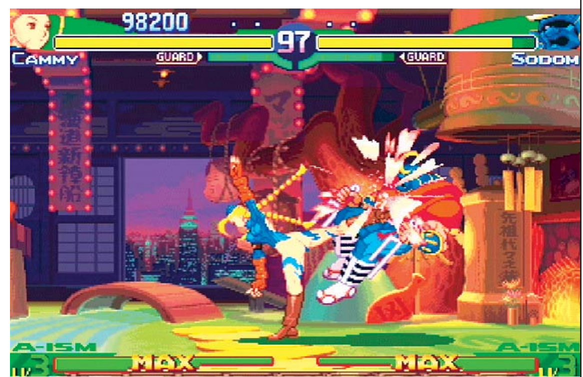
PS2 | CAPCOM | LUCHA | JULIO

Street Fighter Alpha Anthology

CUANDO LOS **MITOS** ERAN JÓVENES

A mediados de los 90, cuando en los salones recreativos reinaban las diferentes versiones de *Street Fighter II*, Capcom creó una precuela de su obra maestra. El juego se llamó *Street Fighter Alpha* y recuperó personajes del primer *SF*, de *SF2* y de otro clásico de la compañía, *Final Fight*. Ahora Capcom va a reunir en un solo DVD este juego y todas sus secuelas (*SF Alpha 2, SF Alpha 2 Gold* y *SF Alpha 3*), además de *Super Gem Fighter*, el curioso y diferente juego de lucha con versiones "Super Deformed" de los míticos personajes. Las versiones serán idénticas a las recreativas y de nuevo reviviremos los combates uno contra uno en 2D entre personajes como Ryu, Ken, Sagat... Peleas veloces y emocionantes gracias al extraordinario equilibrio entre personajes y al preciso control. Hasta los gráficos seguirán enamorando gracias a su detalle y colorido. La guinda a un gran recopilatorio que los fans no podrán rechazar.

» SE PARECE A... SNK VS CAPCOM SVC CHAOS
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



Los juegos de la saga *Alpha* son precuelas de *Street Fighter II* y mantienen su explosiva jugabilidad 2D con un apartado gráfico más vistoso.



El elenco de personajes llega a 25 en *SF Alpha 3*. ¿Tú prefieres a Ken o a Ryu?



PSP | BUENA VISTA GAMES | AVENTURA DE ACCIÓN | 30 JUNIO

Piratas del Caribe 2 El Cofre del Hombre Muerto

ACCIÓN, ROMANCE, AVENTURA... LA VIDA DEL PIRATA ES DURA

El pirata Jack Sparrow encuentra el Cofre del Hombre Muerto o... el hombre muerto será él, ya que sólo así podrá librarse del terrible pirata fantasma Davy Jones. Éste es el argumento de una de las pelis más esperadas del verano, la segunda parte "Piratas del Caribe", y también del juego de PSP inspirado en el film. Nosotros manejaremos a Sparrow, interpretado por Johnny Depp en el cine, y con él exploraremos desde islas selváticas a oscuros calabozos, nos enfrentaremos a enemigos como salvajes, piratas o esqueletos... Nuestro dominio de la espada será fundamental y también dispondremos de armas secundarias, como cuchillos arrojadizos o un trabuco. Pero una buena aventura es más que combatir: habrá que evitar trampas, resolver puzzles y hasta superar zonas de plataformas. Y, como una aventura de piratas sin barcos no sería lo mismo, también habrá un minijuego de batallas navales multijugador que hará las delicias de todo buen lobo de mar.

PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA
Quiere plasmar toda la diversión y sensación de aventura de la peli, y con su variado desarrollo puede conseguirlo.

Islas misteriosas, oscuras fortalezas... En estos lugares se desarrollará el juego, que seguirá la trama de la peli.

Para resolver puzzles manipularemos objetos como barriles de pólvora, antorchas...

El prota, Jack Sparrow, será tan carismático como en el cine. Tendrá la cara de Johnny Depp, la voz en castellano de la peli, los gestos amanerados...

SE PARECE A...

POP REVELATIONS
El debut del Príncipe de Persia en PSP también mezcló acción, puzzles y saltos, aunque algún fallo técnico le restó brillo.

MEDIEVIL
Otra aventura con acción, saltos y puzzles. Y además, su ambientación también apuesta por la fantasía y el humor.

■ *Piratas del Caribe* será una aventura llena de acción, pero también con puzzles y saltos, que quiere plasmar toda la fantasía de la película.

■ Nuestro dominio de la esgrima nos permitirá desarmar a los malos y darles el golpe de gracia.

En la piel del sin igual pirata Jack Sparrow, pelearemos, saltaremos y resolveremos puzzles en un juego que derrochará aventura.

■ También habrá lugar para los saltos. Jack demostrará su agilidad balanceándose en cuerdas.

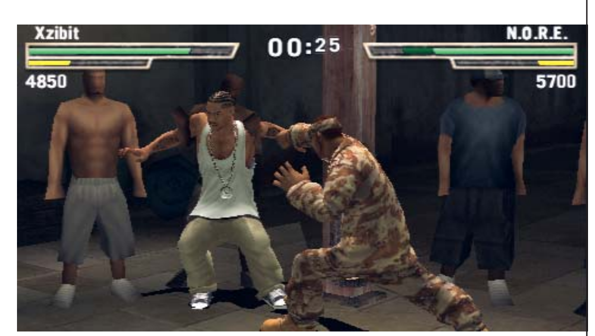
PSP | EA | LUCHA | 28 DE JUNIO

Def Jam Fight for NY

GANAR A CUALQUIER PRECIO

Las dos entregas de *Def Jam* para PS2 triunfaron convirtiendo a algunos de los raperos norteamericanos más famosos en luchadores. Y ahora la saga salta a PSP con un título exclusivo protagonizado por estrellas del Hip Hop como Snoop Dog, Redman, Method Man, David Banner o Xzibit, más algún invitado sorpresa como la actriz Carmen Electra. Con ellos libraremos peleas en las que, con sencillas combinaciones de botones, ejecutaremos un amplísimo repertorio de patadas, puñetazos, presas o contraataques. Pero lo que decidirá los combates serán las técnicas más sucias: desde arrojar arena al rival para cegarlo a golpearle mientras un marrullero espectador lo inmoviliza. Y todo en un título bien surtido de modos de juego, incluidos un modo Historia en el que crearemos un luchador y elegiremos su estilo (entre Kick Boxing, lucha callejera, artes marciales, wrestling o lucha de sumisión) y partidas Wi-Fi para dos jugadores. ■

» SE PARECE A... WWE SMACKDOWN VS RAW '06
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA



■ Estrellas del Hip Hop como N.O.R.E. o Xzibit saltarán a la arena al ritmo de sus canciones para librar peleas en las que valdrá todo.



■ El apartado gráfico será de calidad. No desmerecerá a los *Def Jam* de PS2.

■ *Juiced Eliminator* acercará a PSP toda la emoción del mundo del tuning, en un arcade vibrante y con novedades respecto a la versión PS2.













■ Velocidad y tuning serán la bazas de este juego de velocidad, a medio camino entre el arcade y el simulador.

PSP | THQ | VELOCIDAD | 6 DE JULIO

Juiced Eliminator

PSP SE APUNTA A LA MODA DEL **TUNING**

Carreras a todo "trapo" y muchas opciones de tuning serán la base de *Juiced Eliminator*, la conversión para PSP del exitoso juego de velocidad de PS2. Igual que en películas tan conocidas como "A todo gas", nuestra misión será convertirnos en el "tunero" más famoso de la ciudad participando en todo tipo de competiciones: de sprint, velocidad, eliminatorias (que son novedad con respecto a la entrega de PS2, además de dar nombre al juego), de derrapes... Mientras, tendremos que crear nuestra propia banda de corredores y modificar diferentes vehículos hasta convertirlos en auténticas joyas del tuning (habrá disponibles más de 60 coches de marcas tan conocidas como Toyota, Dodge, Mitsubishi, etc.).
Pero la cosa no quedará ahí, ya que un espectacular motor gráfico nos traerá toda la velocidad de este intenso desarrollo, que además estará acompañado por una estupendo control, mitad arcade mitad simulador. Y para rematar la faena, el juego incluirá diversos desafíos, un completo modo Carrera y opciones Online, que configurarán uno de los títulos de velocidad más completos y vibrantes para nuestra portátil.



■ Más de 60 flamantes vehículos estarán disponibles para que podamos practicar el tuning más salvaje.

» SE PARECE A... NFS MOST WANTED
» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Vertiginosas carreras y mucho tuning, conformarán esta original apuesta de PSP por la velocidad más espectacular.



Regalamos 10 Juegos X-Men III El Videojuego Oficial

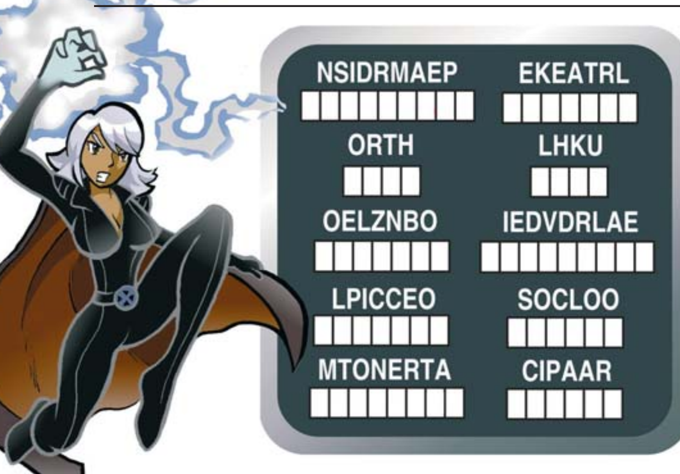
¡Envía un SMS con tu móvil al número 7654!

Bases del Concurso "PASATIEMPOS"

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un mensaje de texto al número **7654** desde tu móvil poniendo: Play90 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar el siguiente mensaje: play90 B Arturo López Calle Aranjuez 64, 7A, CP 29007 Madrid.
1.- Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2.- Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3.- Los premios no serán canjeables por dinero.
4.- No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5.- Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista.
6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sólo válido en territorio español.
7.- Plazos de participación: del 16 de junio de 2006 al 16 de julio de 2006.

"En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal, le informamos que sus datos personales formarán parte de un fichero propiedad de AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A. para la publicación de los ganadores de los concursos, así como para el envío de los premios, ante quien puede ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición en la dirección C/Los Vascos, 17-28040 Madrid".

Contesta el pasatiempo señalado y envía tu mensaje al 7654 escribiendo: "Play90 (espacio) respuesta correcta (espacio) tus datos personales". Podrás ganar uno de los 10 juegos *X-Men III El Videojuego Oficial* para PS2 que Activision y PlayManía sortearemos entre los que enviéis la solución correcta.



» Universo Marvel

Los X-Men son sólo una pequeña muestra del inmenso plantel que forman el universo de los superhéroes Marvel. Con tanta acción y peligros, los nombres de diez de estos súper-héroes se han desordenado un poco en nuestro panel, y claro, adivina quién será el encargado de ordenarlos... Por supuesto: tú. ¡Adelante y que los poderes mutantes te ayuden!

» Humor

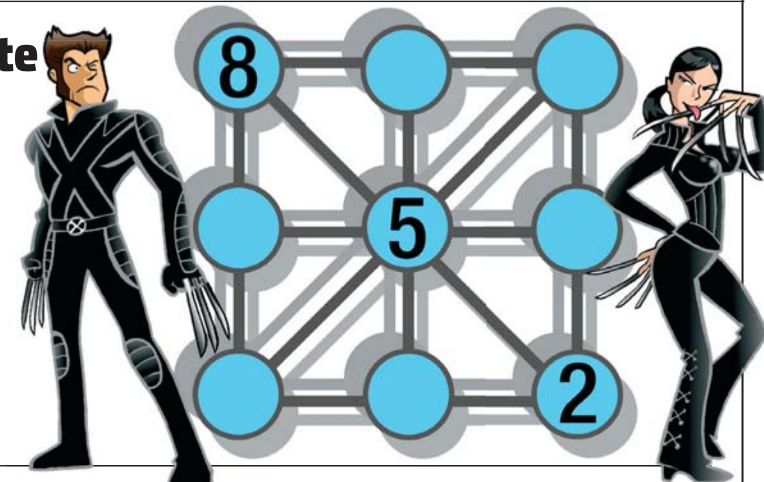






» Cuadrado mutante

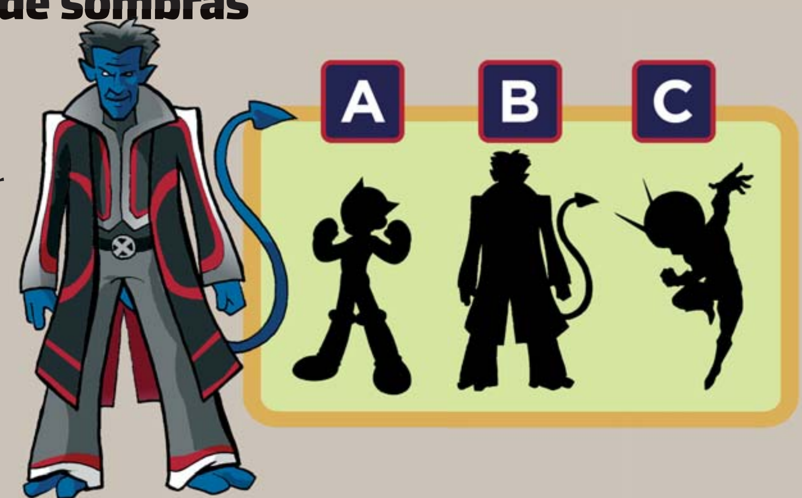
Como si de un mutante se tratara, las matemáticas también evolucionan. Prueba de ello es este cuadrado lleno de posibles combinaciones que tú tendrás que resolver. Rellena los círculos en blanco con números del 1 al 9 de manera que todas las filas y columnas, así como las diagonales sumen 15. Recuerda también que ningún número se puede repetir.



Concurso "PASATIEMPOS"

» Cazadores de sombras

Lo reconocemos, Rondador Nocturno es el miembro de los X-Men más escurridizo, y adivinar cuál de estas tres sombras es la suya puede ser complicado...
Pero el esfuerzo merece la pena, ya que con un poco de suerte puedes jugar en casa con tus mutantes favoritos.





» GANADORES

JUEGO *DRIVER PARALLEL LINES* (PS2)
Alberto Carazo Cepedano ..... A Coruña
Borja García Paz ..... A Coruña
Ramón García Muñiz ..... Asturias
Alfonso Gallego ..... Cádiz
Adrián Rodríguez Hernández ..... Cantabria
Mario Cifrian ..... Cantabria
José Torrico ..... Madrid
Javier Blanco ..... Sevilla
Ramiro De La Fuente López ..... Toledo
Enrique Santiago Fernández ..... Vizcaya

***JUEGO SOCOM 3* (PS2) + *JUEGO SOCOM 3* (PSP)**
Oriol Iborra ..... Barcelona
José Manuel Pastor ..... Cádiz
Fernando Calero ..... Cádiz
Raquel Castillo ..... Girona
Rubén Bouzas Pérez ..... Madrid
Pablo Lorenzo de Santos ..... Madrid
Mónica Pérez Clara ..... Málaga
José Manuel Calvo Agramante ..... Vizcaya
Omar Gutiérrez ..... Zamora
José Ignacio González ..... Zaragoza

VISITA A LAS OFICINAS SONY
Daniel Osorio Garrido ..... Tarragona
José Luis Rodríguez ..... Barcelona
Óscar Rodríguez ..... Madrid

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Mercedes López, Sonia Ortega, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Daniel Lara, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).

playmania@axelspringer.es

Edita **AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.**
Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez.**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3 Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES Tlf. 902 540 777

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2 Planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.
C/ Aragón, 208, 3 -2
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental
TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 9/2006

Printed in Spain

Publicación controlada por **OJD**

Esta revista se imprime en **Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro**.



Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **15** DE JULIO

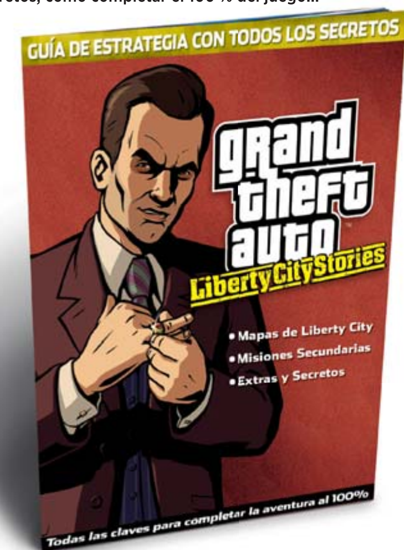
» REPORTAJE
NEED FOR SPEED CARBONO

Te contaremos en exclusiva todas las novedades, que no son pocas, del nuevo *Need for Speed*, un juego que llevará la velocidad, las carreras nocturnas y el tuning a cotas nunca vistas en PS2.

» SUPLEMENTO ESPECIAL

GUÍA GTA LIBERTY CITY STORIES

Descubre todos los secretos del nuevo *GTA* en una guía completa en la que te contaremos cómo superar las misiones, dónde están los secretos, cómo completar el 100 % del juego...



» COMPARATIVA

TERROR

Si te gusta pasar miedo, no te pierdas nuestra comparativa del mes que viene. Analizaremos una a una las mejores aventuras de terror de PS2, para que sepas cuál es la que puede poner a prueba tus nervios...

Silent Hill Collection
Resident Evil 4
Project Zero 3
Forbidden Siren 2
Kuon...



» GUÍA COMPLETA



PARA GUARDAR EN LA CAJA DEL JUEGO

Hitman Blood Money
Claves, consejos y estrategias para superar todas las misiones del juego.



Nota. Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 55



Commandos Strike Force

Mapas detallados • Técnicas • Objetivos

Durante la II Guerra Mundial, las naciones más poderosas de la Tierra no pudieron impedir la expansión nazi. Pero un pequeño comando formado por un Francotirador, un Boina Verde y un Espía decantó el conflicto a favor de los aliados gracias a su dominio de la estrategia, la infiltración y el combate. En esta guía te contamos, paso por paso, como lograron su hazaña.

LOS COMANDOS

01 GEORGE BROWN. EL ESPÍA

El estratega del grupo, destaca porque **puede disfrazarse con los uniformes de los soldados enemigos** caídos. Así, los soldados de rango inferior al del uniforme que vista el Espía le ignorarán completamente a no ser que realice alguna acción violenta. Los del mismo rango tardarán unos segundos en darle el alto; y sólo los de rango superior le detectarán de inmediato.
Sus armas preferidas son una cuerda de piano, con la que estrangula a los enemigos por la espalda, **y una pistola con silenciador**. También es capaz de usar ametralladoras, aunque **es poco resistente a los impactos**.



02 F. O'BRIAN. BOINA VERDE

Es el **experto del grupo en acción directa**. Resiste los impactos mejor que los otros comandos y **es el único que puede llevar un arma en cada mano**, concretamente dos MP40, aunque cuando resulta realmente letal es usando su ametralladora.
También **puede usar un cuchillo** para acabar con los enemigos por la espalda, pero en muy pocas ocasiones podrá usar el sigilo, ya que casi siempre le emplearemos en medio del campo de batalla. Es el soldado perfecto para los enfrentamientos directos y el que usarás cuando la cosa se ponga fea.



03 WILLIAM HAWKINGS. FRANCOTIRADOR

Con su rifle de precisión, Hawkings es una pesadilla para el enemigo y **el comando más mortífero a larga distancia**. Su "modus operandi" suele ser infiltrarse en los diferentes escenarios en **busca de posiciones elevadas** desde las que acabar con sus enemigos.
Para ello, cuenta con una **extraordinaria habilidad lanzando cuchillos**, con los que es capaz de acabar con sus enemigos de un solo y certero impacto en la cabeza, para después recoger el arma del cadáver de la víctima.
Si es necesario combatir directamente **puede usar una pistola**, pero en general es mejor usarle en las distancias largas, lejos del alboroto.



CONSEJOS







1 **El radar de proximidad es tu principal aliado.** El radar es mejor que tus ojos, ya que te indica en todas direcciones, y a través de cualquier obstáculo, **la posición de los enemigos** más cercanos, la dirección en la que miran y también el estado en que se encuentran: verde si el enemigo ignora tu presencia, amarillo si sospecha y rojo si te ha detectado y te está buscando. Todos los enemigos que aparecen en el radar te detectarán si te ven, da igual que estés agachado. **Siempre que quieras infiltrarte** y saber la posición y estado de un enemigo, el radar será una herramienta infalible.

2 **Usa también el radar de lejanía.** Sustituye al de proximidad cuando usas los prismáticos (con R3) y, aunque sólo te indica la posición de los enemigos y no su estado o la dirección en la que miran, **abarca un gran radio de acción** que te permite localizar nazis a larga distancia.

3 **Estudia el mapa** (pausando el juego con Select). No sólo sirve para que decidas la ruta hasta los objetivos y su posición, sino que también indica los puntos de **avituallamiento de munición y los Oficiales Médicos**. Es especialmente útil si buscas un objetivo lejano (y a veces móvil) al que abatir, como otros francotiradores u observadores, ya que su posición aparecerá marcada.

4 **Apunta a los soldados para saber su graduación.** Cuando juegas con el Espía, al señalar a un enemigo con el punto de mira se te indica su graduación, algo sumamente útil para saber si hay cerca algún enemigo capaz de desenmascarar tu disfraz.

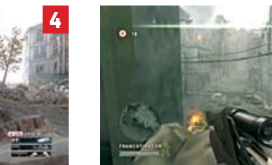
5 **Dosifica la munición cuando uses al Francotirador.** Su rifle sólo puede llevar 5 balas cargadas y otras 10 en la recámara, así que intenta que cada disparo signifique una baja enemiga.

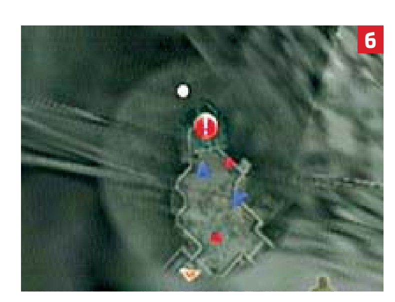
6 **En las grandes batallas en las que puedes intercambiar el control** entre Francotirador y Boina Verde, la ametralladora del Boina Verde es mucho más rápida eliminando enemigos a media distancia. De hecho, **la puntería es semiautomática**, y con que al apuntar a un enemigo la mira se ponga roja, acertarás aunque no le tengas centrado del todo. **Si tienes bastantes botiquines**, es la forma más veloz de aniquilar a grupos grandes de nazis.

7 **Huye cuando te detecten.** Excepto en los momentos puntuales que se señalan en la guía, cuando un soldado enemigo sospecha del Espía lo mejor que puedes hacer es retroceder corriendo y esperar pacientemente a que se olvide de ti (tranquilo, que lo hará en pocos segundos). Es mejor tomarse las misiones con calma que arriesgarse a que den la alarma y tener que volver a empezar de nuevo...

Y, por supuesto, explora tus posibilidades. En *Commandos Strike Force* **tenemos libertad** tanto para elegir el orden de algunos objetivos como la manera de realizarlos.
En esta guía te indicamos paso a paso cómo resolver las misiones pensando en **la manera en la que conseguirás más puntuación**, que casi siempre implica el uso del sigilo.
Pero es posible resolver las situaciones de muchas maneras distintas, así **que siéntete libre de buscar tus propias soluciones.**









LAS MISIONES

Misión 01 TRAS LA LÍNEAS ENEMIGAS

SITUACIÓN:

Francia, 1942. Territorio ocupado. Un grupo de paracaidistas está a punto de aterrizar, y debes buscar una posición estratégica desde la que cubrir la zona de aterrizaje.

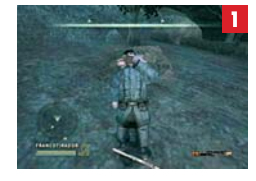
COMANDOS:

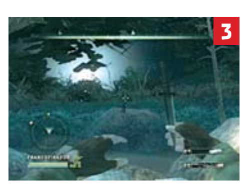
El Francotirador

OBJETIVO PRINCIPAL 1: SIGUE EL RÍO Y ACCEDE AL PUEBLO (250 PUNTOS).

Avanza agachado hasta el soldado cercano que te da la espalda y elimínale con un **ataque sigiloso** 1. Usa la misma técnica con el que camina un poco más adelante.
Lánzate al agua. En la orilla izquierda verás un saliente 2. Agachado, avanza por él. Hay un pequeño escalón de piedra: **ni se te ocurra levantarte** para superarlo, porque te vería un soldado en un posición elevada de la otra orilla. **Atraviesa el arbusto** a la izquierda del escalón. Avanza tras las cajas, coge el **botiquín** y usa un ataque sigiloso para acabar con el soldado.
Desde aquí puedes eliminar al soldado de la posición elevada en la otra orilla

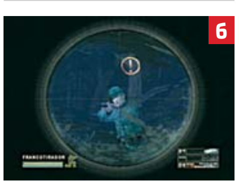

5


1


3

lanzándole un cuchillo 3 Apunta con cuidado a la cabeza, si le das en otra parte y sólo le hieres te disparará.
Con tus dos enemigos muertos, lánzate al agua y avanza hacia el sur, hasta que puedas subir por la orilla izquierda y alcanzar por fin el pueblo. ¡Y eso que parecía que estaba cerca!

OBJETIVO PRINCIPAL 2: ELIMINA A LOS ENEMIGOS Y SALVA A LOS ALIADOS (500 PUNTOS).


6


2


4

Hay **tres miembros de la resistencia** francesa encerrados en el **edificio 4**, protegidos por tres soldados en la puerta inferior y otro en la del segundo piso. Mantente **agachado tras las cajas**, pues un soldado patrulla tras ellas 4. Date la vuelta y rodea completamente el **edificio 1**. Avanza hasta que veas el pozo, siempre agachado para no ser detectado 5.
Prepara el rifle de francotirador: **entre los edificios 2 y 3** patrulla un soldado. Elimínale de un disparo 6. Eso alertará a otro soldado más a la izquierda (el que antes patrullaba cerca de las cajas), pero agachado como estás no te verá: elimínale a él también de un tiro y nadie se dará cuenta.
Avanza hacia el pozo y métete entre las casas 2 y 3, pegado a la pared de la casa 2 para que no te vea el soldado en la puerta de la casa 3. Entra en la casa 3 por la puerta trasera, pasa por


7


8







la puerta de la derecha hasta un establo con dos vacas y avanza hasta la puerta que tienes enfrente 7. Verás que tu radar marca a un soldado tras ella (también puedes **verlo por la cerradura**: está de espaldas a ti) 8. Abre la puerta y usa un ataque sigiloso para acabar con él.

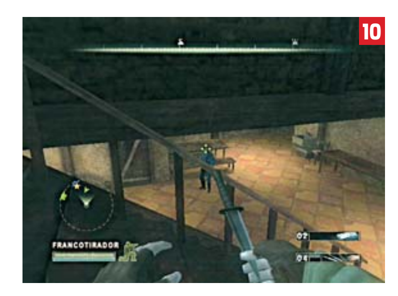
Ahora muévete a la derecha tras la valla y los soldados de la puerta del edificio 4 no te verán 9. Agachado, **sube por la escalera** y acaba sigilosamente con el soldado que hay junto a la puerta de la segunda planta. Entra en la casa 4 y recoge un **botiquín**. También hay **munición**, pero probablemente ni la necesites. A la derecha hay unas escaleras de bajada. **Prepara el cuchillo** y, manteniéndote agachado, baja poco a poco hasta que puedas apuntar a la cabeza a un soldado a tu izquierda (como estás más elevado que él, no te verá) 10. Usa el cuchillo para acabar con él. Tras la puerta al lado del cadáver están los **tres franceses**: abre y los rescatarás.

OBJETIVO PRINCIPAL 3: ATAQUE NAZI: ELIMINA A TODOS LOS OBJETIVOS (500 PUNTOS).

Desde la **zona elevada de la cabaña,** no debes tener ningún problema para acabar con los soldados nazis que llegan en un camión. Simplemente, **saca tu rifle de francotirador**, apunta con cuidado (no uses la mirilla hasta que ya tengas localizado el objetivo) y acaba con ellos de uno en uno. Aunque te de algún disparo no te harán más que pequeñas heridas.

Hay unos **ocho soldados a la derecha** (ten cuidado con los que se parapetan tras el camión) 11, y tres a la izquierda. Cuando acabes con todos, habrás cumplido tu primera misión.







Misión 02 TRAICIÓN

SITUACIÓN:

Tu llegada ha acorralado a los nazis, pero se defienden ferozmente. Ayuda a los aliados, rechaza la contraofensiva enemiga y atiende a los heridos.

COMANDOS:

El Boina Verde y el Francotirador

OBJETIVO PRINCIPAL 1: CUBRIR A LOS ALIADOS HASTA QUE LLEGUE EL RESTO (500 PUNTOS).

Nada más comenzar, pulsa ▲ para cambiar al **Francotirador** y **usa tu rifle para destruir los tres focos** 1, evitando así que los nazis usen sus morteros. **(Objetivo Secundario: 500 puntos).**

Vuelve al Boina Verde. Tienes que **aguantar la ofensiva** nazi junto a unos pocos aliados y ni se te ocurra avanzar demasiado hacia el norte, porque **el campo está minado**. Guíate por el radar para detectar a los nazis (puntos rojos), que llegan tanto por el sur como





por el norte, y usa siempre la ametralladora intentando **ahorrar balas**. Como la puntería es semiautomática, **una ráfaga de dos o tres tiros** acabará con cualquiera. Reposta munición si es necesario (mira los puntos en el mapa) y cura a los aliados heridos, señalados en el radar con una cruz roja, acercándote a ellos y pulsando ✖ 2. No obstante, si acabas con los nazis rápidamente ni siquiera les dará tiempo a herir a los tuyos.
Estate atento para usar botiquines, aunque **si caes**, el control pasará automáticamente al **Francotirador** y los soldados aliados curarán al Boina Verde. Aprovecha para acabar con los soldados que puedas con tu rifle 3 y vuelve al Boina Verde cuando esté recuperado, ya que en medio de la batalla es mucho más efectivo.

Aguanta hasta que llegue una primera oleada de paracaidistas aliados. Al poco, por el oeste llegará **un camión con soldados** enemigos: da buena cuenta de él con una **granada** 4. Sigue eliminando nazis hasta que caiga la segunda oleada de paracaidistas.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: CUBRE AL CAPITÁN HERIDO HASTA LA CABAÑA (250 PUNTOS).

Un capitán aliado está herido y un soldado le ayuda a llegar a cubierto. Tú sigue eliminando a los nazis para que no molesten demasiado al herido. Repentinamente, aparecerá una **tanqueta nazi SDK**. Corre a **cubrirte tras el tractor** que hay en medio del campo y espera a que la tanqueta se pare a unos

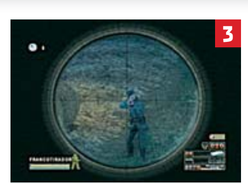
FRANCOTIRADOR

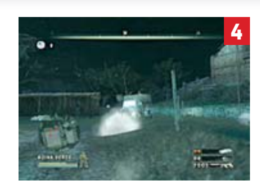
3

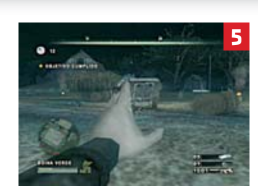
2

BOINA VERDE

PUNTO DE INICIO · OBJETIVOS · MUNICIÓN







metros de ti. **Lanza dos granadas** a su parte trasera y volará por los aires 5. Así habrás ganado tiempo.

OBJETIVO PRINCIPAL 3: CUBRE A TUS HOMBRES HASTA LLEGAR AL PUENTE (500 PUNTOS).

Ante una fuerte ofensiva nazi tienes que alcanzar el puente al oeste. Elimina a los nazis que se crucen en tu camino y, cuando alcances a los aliados que defienden la zona, atraviesa el puente y corre hacia el icono de objetivo. Junto a un camión aliado puedes repostar **munición** y **botiquines**. De repente, te **acorralarán soldados nazis y un SDK** por cada flanco.

OBJETIVO PRINCIPAL 4: DESPEJA LA CARRETERA DE ENEMIGOS (250 PUNTOS).

Tienes que actuar deprisa antes de que eliminen a demasiados de tus hombres. **Si te da tiempo** antes de que te rodeen, corre hacia el este y **coloca las cargas** en las marca de los laterales del puente pulsando ✖.
Si no te da tiempo, ve agachado hacia el oeste por los setos a la derecha de la carretera hasta el borde del río. Desde allí, puedes acabar con un SDK con dos granadas. Si no te quedan granadas, usa la ametralladora para eliminar al soldado que dispara desde la tanqueta. Después, acaba con el resto. Una vez despejado, **corre hasta el puente y, ahora sí, pon las cargas.** Corre para evitar la explosión.
(Objetivo secundario: 500 puntos).





Te quedan los enemigos al oeste. De nuevo ve agachado, ahora por el lateral izquierdo y con cuidado, pues el **SDK** te verá si te acercas demasiado. Desde una distancia prudencial, **destrúyela usando granadas** o dispara al soldado que la maneja 7. Acaba con el resto de los nazis y habrás cumplido tu segunda misión.

Misión 03 ¿UN TRAIDOR?

SITUACIÓN:

Debes contactar con un miembro de la resistencia francesa.

COMANDOS:

El Espía

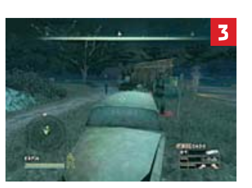
OBJETIVO PRINCIPAL 1: RESCATA A PASCAL EN EL CENTRO DE COMUNICACIONES (500 PUNTOS).

Agáchate y avanza por la senda hacia el este. Al alcanzar la carretera, mantente agachado para que los soldados a tu derecha no te vean 1. Ve por la izquierda hasta que veas a un **soldado orinando** en un árbol. Acércate y elimínale con sigilo. **Ponte su uniforme.**
(Objetivo secundario: 250 puntos).

Sigue avanzando hasta que llegues a un puesto con un **camión y dos soldados**. Espera a que el primero se aleje para acercarte al otro y eliminarle con un ataque sigiloso 2.
(Objetivo secundario: 250 puntos).

Rápidamente, ocúltate. **En tu radar** verás la posición del segundo soldado, que cuando detecte el cuerpo de su compañero se **pondrá alerta**. Espera a que vuelva a la normalidad y comience a andar, para deslizarte tras él y eliminarle con otro ataque sigiloso.
Sigue avanzando hasta una zona en la que **patrulla un soldado y un Suboficial** mira por unos prismáticos 3. Espera a que el soldado te dé la espalda para acabar sigilosamente con el Suboficial y **ponerte su uniforme**.
Ve hacia la cabaña y recoge las **granadas de gas** y la **máscara antigás**. Ponte la máscara y espera a que el soldado que patrulla te dé la espalda. Síguele hasta que esté cerca del **Oficial que mira un mapa**, y usa una granada de gas para eliminarlos a los dos. **Ponte el uniforme del Oficial** y aléjate de la zona del gas para quitarte la máscara.
(Objetivo secundario: 250 puntos).









Sigue el camino hacia el este y, cuando llegues a unas **alambradas**, busca el control a la derecha. Vestido de Oficial, pasarás junto a los tres soldados sin ser descubierto.
(Objetivo secundario. 250 puntos).

A tu derecha está la cabaña en la que tienen al **miembro de la resistencia**, custodiada por un **Oficial**. Sin que te vea, colócate en el lateral del tanque y **lanza una moneda** delante de él 4. Fijará su atención en la dirección en la que ha caído la moneda durante unos segundos. Rodea el tanque y acaba con el Oficial por la espalda. Rodea la cabaña hasta llegar a la puerta de la pared izquierda y **mira por la cerradura**. Verás que el miembro de la resistencia está custodiado por un Oficial y un soldado. **Cuando el soldado se dé la vuelta**, entra en la cabaña y acaba con él usando un ataque sigiloso. Repite la misma técnica con el Oficial 5.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: COLOCA BOMBAS EN LAS DEFENSAS NAZIS (500 PUNTOS).

Pascal, el miembro de la resistencia, te informará de que debes **sabotear la artillería enemiga** de la zona. Sal de la cabaña y ve al sur, **avanzado entre arbustos** (no debes bajar a campo abierto, pues **hay francotiradores** que te detectarán). Si te encuentras con algún **soldado con linterna**, párate entre los arbustos y elimínale cuando te dé la espalda. Sigue avanzando y gira hacia el oeste, aún cubierto por la vegetación (verás grupos de soldados a tu derecha) 6. Cuando llegues a la altura de los camiones y la artillería que tienes que sabotear, ya puedes bajar tranquilamente, que no hay oficiales que te detecten. **Coloca las cinco bombas** delante de las narices de los soldados, que no te hacen ni caso 7.









Misión 04 BAJO SUS NARICES

SITUACIÓN:

Varios de tus compañeros han aterrizado lejos de tu objetivo y han sido capturados. Se encuentran prisioneros en un convoy rumbo a Berlín. Prepara una emboscada y libera a los aliados.

COMANDOS:

El Espía y el Francotirador

OBJETIVO PRINCIPAL 1: ELIMINA AL ENEMIGO Y ABRE LOS CAMIONES (500 PUNTOS).

Para cumplir este objetivo no debe sonar la alarma (ganarás así **500 puntos extra**). **Con el Espía**, elimina al soldado más cercano con un ataque sigiloso.



Ningún enemigo verá su cuerpo. **Pasa al Francotirador** y dispara al Oficial que hay de pie en una zona elevada del margen derecho de la carretera. Después, busca con tu mira al soldado que patrulla más cerca de la zona donde está el espía. **Tienes que eliminarle precisamente cuando esté en la parte más al este de su recorrido**, al lado del primer camión del convoy, para que el cuerpo caiga lejos de otros nazis 1. **Ahora avanza con el espía** hasta que veas a otros dos soldados más, uno



quieto y el otro patrullando. Ponte detrás del que está quieto y espera a que el otro te dé la espalda. Acaba con el primer soldado con un **ataque sigiloso** y después corre para hacer lo mismo con el otro antes de que se vuelva 2. Después de acabar con ellos, ya puedes **abrir la parte trasera de los dos primeros camiones** para que salgan los **soldados aliados**, ya que nadie los verá correr hacia el este.

Ahora, **busca una senda** que sale al norte entre los árboles y avanza agachado entre los arbustos de la derecha. Verás en el camino a un **Oficial orinando** 3. Aprovecha su despiste, elimínale por la espalda con un ataque sigiloso y **ponte su uniforme**.

Baja de nuevo a la carretera. **Sólo te queda el camión más al oeste**, pero cerca hay un Oficial que te detectará si permaneces demasiado a la vista, y un grupo de soldados, más al oeste.





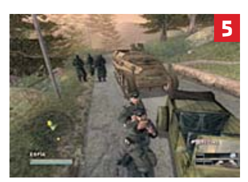


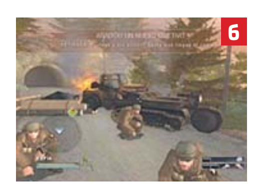


Pasa rápidamente para que el Oficial no dé la alarma, **colócate tras la tanqueta** que hay cerca de los soldados y **espera que el Oficial deje de estar en alerta** (mira que la fecha del radar pase de amarilla a verde).
A continuación, **lanza una moneda** hacia adelante (4.10). Eso los distraerá un instante, tiempo más que suficiente para que te lances como el rayo a por el Oficial y le elimines sigilosamente en primer lugar 5.
Los soldados te verán y se pondrá en marcha el **contador para que suene la alarma**, pero habrás ganado unos segundos preciosos. **Abre el tercer y último camión...**

OBJETIVO PRINCIPAL 2: PROTEGE A LOS ALIADOS HASTA QUE LLEGUE EL CAMIÓN (250 PUNTOS).

Corre hacia el este hasta que llegues junto a los aliados 6 y mantente agachado. **Pasa al Francotirador** y elimina a los nazis que puedas.
La ayuda llegará antes de que tus enemigos puedan herirte o dar la alarma, y tú habrás acabado otra misión más con una brillante puntuación de 5 estrellas.





Misión 05 RESISTENCIA

SITUACIÓN:

La 12ª división de Panzers se dirige al pueblo de Peteaux. Retrasa su avance su avance y minimiza su resistencia contra las fuerzas aliadas.

COMANDOS:

El Espía

OBJETIVO PRINCIPAL 1: LIBERA AL DOCTOR FRANCÉS (ZONA CENTRO) (500 PUNTOS)

Empiezas en el cuartel general de la resistencia. **Habla con los dos franceses** señalados por un círculo azul 1: el primero te dice que debes hacerte con un camión de explosivos en la estación de ferrocarril, al norte. Te recomienda que sabotees el control de semáforos de la estación. El segundo te dice que debes eliminar al mayor Görlitz: para llegar al burdel que frecuenta, puedes usar un túnel. Te recomienda que sabotees la alarma porque hay una fuerte guarnición nazi en la plaza. Sube al piso superior y **habla con un tercer aliado:** te dice que la guarnición alemana más fuerte de la zona está en un torre

A ZONA ESTACIÓN

TÚNEL A ZONA BURDEL

A ZONA BURDEL





PUNTO DE INICIO · OBJETIVOS · A GENERADORES · B GUARNICIÓN NAZI




PUNTO DE INICIO

OBJETIVOS

INTERRUPTOR

CONTROL

MUNICIÓN







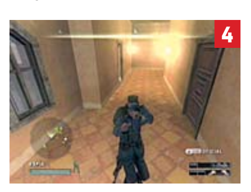
medieval, y te sugiere que acabes con ella y que sabotees los generadores que alimentan los focos de vigilancia.

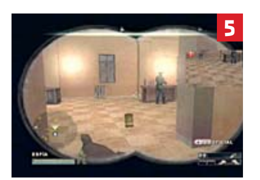
Sal del edificio, **avanza por el sendero a la derecha** 2 y sigue por la calle hasta la siguiente zona. Avanza hasta la primera bifurcación. Agáchate y ve por el camino de la derecha. Verás un **guardia sobre un arco**, pero agachado no te detectará. A la derecha sale una calle por la que patrulla un soldado: fíjate en la flecha del radar y, cuando te dé la espalda y sin darle tiempo a caminar mucho, usa un **ataque sigiloso**. Sigue avanzado hasta que llegues cerca de un **Suboficial distraído**: elimínale con un ataque sigiloso y **ponte su uniforme**. Continúa hasta ver a tu derecha la plaza mayor llena de nazis. Sigue hacia adelante hasta una **callejuela con una puerta a la derecha** 3. Entra por ella y estarás en el edificio que conecta con la torre de los generadores. Tuerce la primera esquina. En este pasillo patrulla un soldado al que debes eliminar con un **ataque sigiloso**, lejos de la esquina del fondo para que no te vea nadie 4. Entra en la puerta de la derecha y coge la **máscara antigás** y las **granadas de gas**. Ponte la máscara, sal al pasillo y avanza hasta la esquina del fondo. **Espera a que aparezca el Suboficial** que patrulla la zona. En cuanto le veas, lanza una granada de gas: caerá fulminado. **No te quites la máscara**.

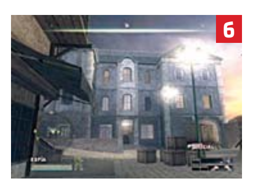
Pasa ahora a un sala con una mesita, avanza y coge la puerta a tu derecha, que da a la torre. Baja las escaleras, acaba con el soldado con un **ataque sigiloso** y **sabotea los generadores** (acércate a ellos y pulsa ✖).
(Objetivo secundario: 250 puntos).

Sube las escaleras y pasa a la sala de la mesa. Ve por la puerta de enfrente. A tu izquierda hay unas escaleras, y **una minipantalla te indicará que arriba hay un Oficial**. Sube con cuidado para que no te vea. Cuando te dé la espalda, avanza y **lanza una granada de gas** 5. **Coge su uniforme** y pasa a la sala contigua con una **bañera**: verás un compartimento que brilla en verde: acércate y lanza por él una granada de gas para acabar con la guarnición. **(Objetivo secundario: 1.000 puntos).**

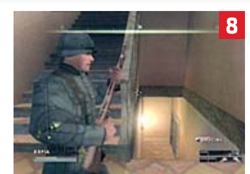
Sal del edificio por donde entraste y avanza por la callejuela de escaleras descendentes. Enfrente tienes un **gran hospital** 6, y en el **segundo piso** está el médico. Entra por la entrada principal, sube por la gran escalera hacia la izquierda, avanza y tuerce a la derecha: verás otras escalera ascendente.

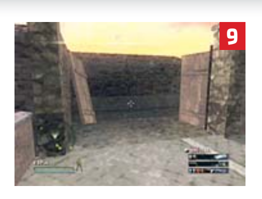












Ya en el segundo piso, **guíate por la estrella que marca el objetivo** en tu radar para encontrar al doctor. Eso sí, por la zona hay un **oficial de la Gestapo** (que puede detectarte aunque lleves uniforme de Oficial), así que ándate con ojo y entra en la habitación cuando esté de espaldas 7. Después de una conversación con el **Doctor**, este escapará. Objetivo cumplido.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: ROBA EL CAMIÓN CON LOS EXPLOSIVOS (ZONA DE LA ESTACIÓN) (500 PUNTOS)

Sal del hospital y **vuelve al edificio de la torre**. Pasa de nuevo por la salita de la mesa y ve a la zona donde estaban las escaleras que daban al piso del oficial 8. Pero ahora baja el tramo que da a la entrada a los túneles y a una escalera ascendente que llega hasta la plaza. Sube por ella y párate en seco: en la plaza hay un **Oficial de la Gestapo**. A tu izquierda verás unas tablas: tras ellas hay un camino 9. Síguelo y llegarás a la zona de la Estación. Avanza bordeando los edificios, y sin entrar en ninguno, hasta la caseta más al norte. No te toparás con ningún oficial o Gestapo, así que entra en la caseta. Dentro, **un soldado pasea y un Suboficial mira unos planos**. Acaba sigilosamente con el soldado, después con el Suboficial, y pulsa la **palanca** que desactiva los semáforos 10.
(Objetivo secundario: 250 puntos).

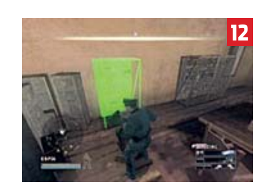
Sal de la cabaña y entra por la puerta lateral en el **edificio de la estación** donde está el control del ferrocarril. En el primer pasillo, entra por la puerta de la derecha a una pequeña habitación con unas **cajas apiladas junto a una ventana**: si subes por ellas, pasas por la ventana y sigues todo recto hasta la puerta de enfrente 11, **evitarás la mirada de un miembro de la Gestapo**. Verás unas escaleras ascendentes. Antes de subir, puedes repostar **munición** en la habitación de la izquierda. Una vez arriba, llegarás a la sala en la que está el **control**, y también hay un **Suboficial**. Sigue recto hasta la puerta de enfrente y saldrás a una **pasarela de madera**.

A la izquierda hay otra puerta con **un soldado y un Oficial** que no te ve porque está de lado: espera al lado derecho de esa puerta a que el soldado se vaya y el Oficial pase a la pasarela para acabar con él con un **ataque sigiloso**. Vuelve a la sala del control, elimina sigilosamente al Suboficial 12 y desactiva el control.
(Objetivo secundario: 250 puntos).

Entra ahora por la puerta en la que estaba el Oficial y habrás llegado al edificio del camión. A la izquierda está el **garaje**. Sube al nivel superior y acaba con el soldado que patrulla la zona, cuando esté fuera de la vista del Suboficial y el **Oficial de la Gestapo** que hay en la puerta. Baja al nivel medio y da cuenta de otro soldado. Y finalmente baja hasta el camión, donde hay un **Suboficial y dos soldados** trasladando unas cajas 13.
Sigue primero al soldado que va hacia la izquierda y **elimínale cuando esté cogiendo una caja**. Luego vuelve junto a los otros dos. Espera a que el soldado que queda se vaya de nuevo y acaba en silencio con el Suboficial 14. Luego corre hasta el soldado y elimínale antes de que se vuelva. Ya puedes coger el **camión** y llevarlo hasta los de la resistencia.







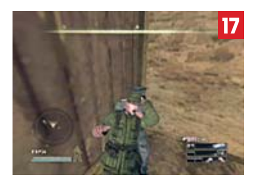










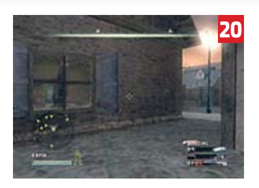
OBJETIVO PRINCIPAL 3: ELIMINA AL MAYOR GÖRLITZ (ZONA BURDEL) (500 PUNTOS)

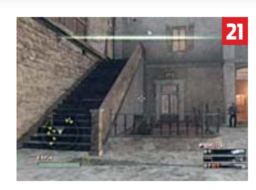
Avanza hasta que veas el arco por el que entraste a la zona del ferrocarril y desanda el camino hasta la plaza. Baja por las escaleras de la derecha 15 y entra en los **túneles**. En la bifurcación, toma el camino de la izquierda para llegar a la zona del burdel. Sigue hasta una bifurcación: tu primer objetivo, las alarmas, está al sur. Ve hacia allí y verás al fondo el edificio al que debes ir, con un **soldado vigilando en la torre**. Una ventana en la pantalla te mostrará que en la sala donde están los **interruptores** están ese **soldado y un Oficial**. Antes de subir a ese edificio, fíjate en un **soldado apostado** en lo alto de unas escaleras, en un edificio a la derecha 16. Sube las escaleras y acaba con él sigilosamente. Ahora sí, sube las escaleras del edificio de la alarma. **Párate en el tejadillo** tras el primer tramo, espera a que llegue ahí un **Suboficial** y elimínale con sigilo 17. Sube el segundo tramo y párate unos escalones antes del final. **Usa la visión externa** y localiza al oficial dentro de la sala. En cuanto se vuelva, corre hacia él y elimínale sigilosamente, al lado de la mesa 18. El soldado junto a las alarmas está de espaldas y no te ve. Sal de la sala y acaba con el **soldado que patrulla en la almena**. Vuelve a las **alarmas**, elimina al soldado y desactívalas 19.
(objetivo secundario: 500 puntos).

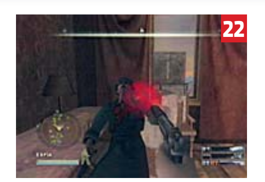










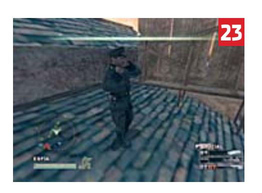


Baja a la plaza y avanza deprisa hacia el norte, pero para antes de llegar a la bifurcación: cubriendo la entrada al edificio donde esta el mayor Görlitz (tu objetivo) patrulla un peligroso **Oficial de la Gestapo**. Espera a que se vuelva y ve a la derecha, rodeando un pequeño almacén 20. Entra al almacén por la puerta del este, y sal por la del norte, pero cuidado de nuevo: asegúrate (mirando el radar y usando la visión externa) que el mismo Gestapo está de espaldas, y sube por las **escaleras de la derecha al edificio del burdel** 21.

En esta zona, **soldados y suboficiales disfrutan de la fiesta.** Hay una puerta a la derecha. Antes de cruzar por ella, mira y verás unas escaleras ascendentes. Pues bien, corre por ellas y haz caso omiso de cualquier orden de alto, sube al siguiente piso y guíate por el icono del radar para llegar a la habitación del **Mayor**. Abre y usa la pistola para eliminarle 22.

OBJETIVO PRINCIPAL 4: VUELVE A LA BASE DE LA RESISTENCIA (250 PUNTOS)

Tras el vídeo donde se desata el caos, **salta al tejado por la ventana** (con R3)



y **ponte de nuevo el uniforme de Oficial** 23 para evitarte problemas. Déjate caer a la lona que hay abajo y luego al suelo.

Sólo tienes que **atravesar el pueblo y volver al cuartel** de la resistencia. Así vestido, casi nadie te dará el alto, y si lo hacen, simplemente no pares, no les dará tiempo a identificarte. Al alcanzar el cuartel, verás como el médico cura al herido 24.



Misión 06 UNA FRÍA BIENVENIDA

SITUACIÓN:

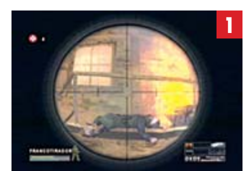
Accede a la zona en lancha y ayuda a la resistencia noruega, entregándoles los planos que necesiten para destruir las fábricas secretas nazis de energía nuclear.

COMANDOS:

Los tres

OBJETIVO PRINCIPAL 1: ELIMINA A TODOS LOS NAZIS EN LOS MUELLES (500 PUNTOS)

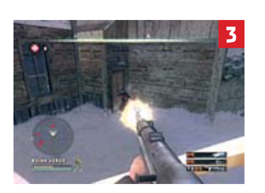
Usa al Boina Verde y, sin moverle del punto en el que estás, acaba con la primera horda nazi en la parte baja del

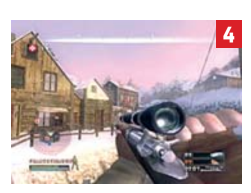


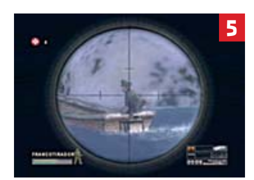
puerto. Inmediatamente, **cambia al Francotirador** para cubrir la zona de las casas superiores. Tu prioridad debe ser siempre la **ametralladora de la ventana central** de la casa naranja: elimina a cualquier nazi que la use en cuanto le veas. A la derecha hay una plataforma por la que salen numerosos enemigos: puedes disparar al **barril explosivo** para eliminar a unos cuantos de golpe 1.



Cuando vuelvan a acumularse enemigos en la zona baja, recurre de nuevo al Boina Verde. La cosa se calmará en breve. Ahora, con el **Boina Verde**, registra las cabañas de la zona baja: en una hay un nazi y un par de **botiquines** que te serán muy útiles, y en otra más al sur un **Suboficial nazi** al que debes eliminar 2. Cuando caiga, los soldados noruegos comenzarán a ascender por la montaña.











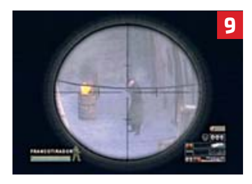
Síguelos con el Boina Verde y afronta con ellos el ataque nazi por todos los flancos, incluida la montaña y la zona baja del puerto 3. A ti **ni se te ocurra bajar**: aguanta en esa posición media acabando con los nazis de arriba y abajo, y cuando despejes la zona **cambia al Francotirador** que se encuentra en el barco. Desde su posición, dispara a todos los soldados de las cabañas del norte 4. Verás que en breve **un oficial intenta huir** en un barca por la zona norte del puerto (muy cerca de la cabaña de la que salen los soldados). Abátele con tu rifle sin darle tiempo 5.
(Objetivo secundario: 500 puntos).

Vuelve al Boina Verde y acaba con los pocos nazis que queden en la zona.'



OBJETIVO PRINCIPAL 2: ELIMINA A LOS NAZIS DE LA GRANJA PARA CONSEGUIR CAMIONES (500 PUNTOS).

Tienes que **llegar a la granja** que los nazis usan como base al norte y despejarla para que los noruegos puedan tomar sus camiones. **Monta al Espía y**



al Francotirador en la lancha motora y sube un poco hacia el norte por el río. Baja en el pequeño embarcadero y **sube primero con el espía** agachado. Cuando veas la base no avances más 6. Fíjate en que un soldado patrulla entrando y saliendo en la puerta. **Usa la pistola con silenciador**, acaba con el soldado del fondo 7 y espera a que el otro se vuelva para rodear el edificio ⇢

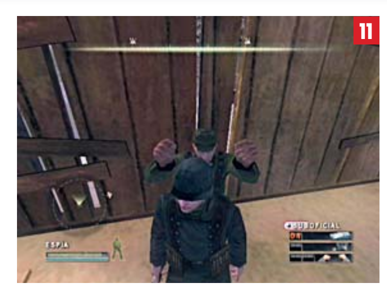












por donde paseaba el soldado caído. Tienes que hacerlo con los dos personajes, así que tómate tu tiempo para pasar con precaución con cada uno. **Al otro lado del edificio** hay una puerta al patio y un camino que sube hasta un puesto elevado. **Sube al puesto con el Francotirador**, desde donde tienes una bonita visión del patio 8, y deja al espía en el lateral del edificio, pero lejos de la puerta.

Con el Francotirador, acaba con todos los soldados que veas en el patio 9. Ten paciencia, porque **saldrán en pequeños grupos**. Cuando hayas acabado con unos seis, **cambia al Espía** y entra en el patio. Tienes que eliminar a los **dos Suboficiales** que hay en el edificio de la derecha (la manera más fácil es usar la pistola con silenciador) 10. **Coge el uniforme** de uno de ellos y rastrea la pequeña base, eliminando con sigilo a los soldados que queden 11.

OBJETIVO PRINCIPAL 3: ELIMINA A LOS NAZIS DEL CONTROL QUE BLOQUEAN LA RUTA (250 PUNTOS).

Vuelve al pequeño muelle donde dejaste la lancha y monta en ella a tus dos personajes... Sólo para avanzar unos metros, hasta la pequeña ensenada justo enfrente, y sube por el camino nevado de la montaña 12. Sigue la senda entera hasta llegar a una cabaña que los nazis usan como puesto elevado para controlar el río. Ahora, puedes usar al **Espía y su ametralladora** para eliminar los tres soldados del exterior 13 y a los **dos oficiales de la Gestapo** que hay dentro, o ser más sigiloso y optar por los cuchillos del Francotirador.

Una vez limpia la zona, usa al Francotirador para eliminar a todos los soldados de la casa que hay junto a la otra orilla del río (incluido el oficial que puedes ver por una de las ventanas) 14. Y fíjate en que un poco más arriba, en la ladera, se distingue el puesto de control nazi (otra cabaña verde), y un camión: **usa tu mira para registrar bien la zona** y acabar con todos los soldados que veas (al menos cuatro) 15. No hace falta que desandes todo el camino hasta la lancha: baja al río por el camino que hay a la izquierda y encontrarás otra, con la que puedes cruzar hasta la cabaña de la otra orilla que acabas de limpiar con el Francotirador. Reposta **munición** dentro y coge un par de **botiquines**. Ya a pie, sigue el camino ascendente hasta el puesto. Apenas quedarán tres soldados: acaba con ellos a tiros 16 y hazte con el **uniforme del Oficial**. Una vez limpia la zona, **eleva la barrera** del puesto de control para cumplir el objetivo.

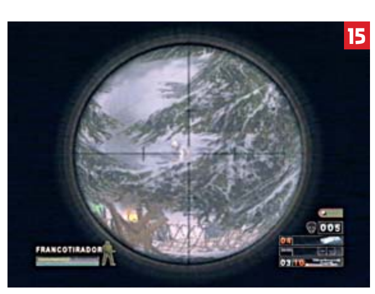




OBJETIVO PRINCIPAL 4: ELIMINA A LOS NAZIS DEL PUENTE (250 PUNTOS).

Vuelve a la lancha y **monta sólo con el Espía**, que ahora pasará desapercibido gracia a su uniforme de Oficial. Al **Francotirador,** déjalo en el **puesto de control**. Sigue río abajo, pasa por debajo del puente y acércate al barco. En estribor (el lado derecho del barco,











visto de proa a popa) está la indicación de donde debes poner la carga. Acércate a ella lo más que puedas, pulsa ✖ para ponerte de pie en la barca y coloca la carga.
(Objetivo secundario: 500 puntos).

Muévete deprisa y aléjate con la lancha hacia el puente antes de que la carga explote y hunda el barco. Tras la explosión, los soldados cercanos te dispararán, pero ya estás lo bastante lejos para que no te alcancen.

Vuelve con la lancha en dirección el puesto de control, pero antes de llegar fíjate que en la orilla sur (tu derecha ahora) hay un camino ascendente que da a la carretera 17. Baja de la lancha y sube por él hasta llegar a la zona del puente: los soldados ni se inmutarán al verte vestido de oficial.

Vuelve a tomar el control del Francotirador. Desde el puesto, avanza hacia el sur hasta que veas el puente. Con tu rifle, acaba con todos los soldados que puedas. Después **pasa al Espía**, quien usando el sigilo puede acabar sin problemas con los **tres soldados** que hay cerca de la cabaña al lado del puente 18, y con el soldado que hay dentro de ella. Con todo limpio de enemigos, tu misión ya está cumplida.

Misión 07 OJOS DE GATO

SITUACIÓN:

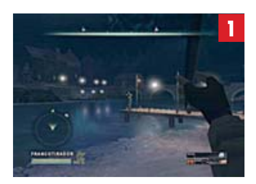
El camión cargado de explosivos está en camino. Pero antes de llegar a su destino debe pasar por el pueblo de Shudheinn, ocupado por la Wehrmatch. Toma el control del pueblo antes de que llegue el camión.

COMANDOS:

Los tres

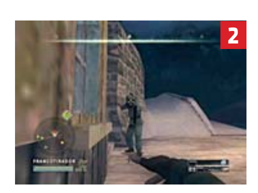
OBJETIVO PRINCIPAL 1: ELIMINA A LA GUARDIA DEL MUELLE (3 SOLDADOS) (500 PUNTOS)

Nada hacia tierra firme y avanza hacia el sur hasta que veas el **muelle**. Fíjate en que hay **tres soldados patrullando:** uno en el muelle de la izquierda, otro a la derecha y un tercero que avanza hacia el fondo.



Tienes que actuar cuando el de la derecha se dé la vuelta y salga del muelle, ya que tardará bastante en volver. Elimina primero al del muelle de un cuchillazo 1, y luego haz lo propio con el del fondo (si llega a verte, tienes unos segundos para acabar con él antes de que de la alarma).

Después, espera pegado a la pared y con el cuchillo en la mano a que aparezca el tercer soldado: te verá, pero no tendrá tiempo de reaccionar antes de que uses el cuchillo para acabar con él 2. Más vale que no falles.



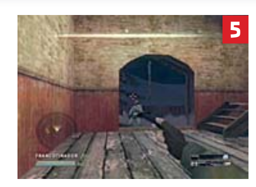
OBJETIVO PRINCIPAL 2: POSICIONA AL FRANCOTIRADOR EN LO ALTO DE LA TORRE (250 PUNTOS).

No subas por las escaleras, mejor sigue el camino nevado ascendente que se encuentra al lado de donde eliminaste al último soldado 3. Tu objetivo es entrar en el edificio de la derecha, donde está la torre. Elimina sigilosamente al soldado que hay parado junto a la puerta (de espaldas a ti) 4, y entra en el edificio.













Verás que tu camino sigue por la derecha: u**sa la visión externa para localizar al guardia que patrulla** por ahí y, cuando te dé la espalda, elimínale sigilosamente.

Sigue avanzando agachado y usa de nuevo la visión externa antes de cruzar la siguiente puerta: verás a un soldado que patrulla en el exterior del edificio . Espera a que desaparezca y prepárate para, en cuanto vuelva a aparecer, eliminarle con un cuchillo desde dentro del edificio 5. **Para recuperar el cuchillo** puedes salir, pero agachado.

De nuevo dentro, debes ascender por la escalerilla de la derecha, pero cuidado: antes de llegar al final párate, y **localiza en el radar** al soldado más cercano enfrente de ti. Cuando se dé la vuelta, sube del todo y usa de nuevo un cuchillo. Ve hacia su posición y ya estarás en la torre. Si lo deseas, puedes bajar a por un **botiquín** que hay en la parte de abajo y luego volver a subir: queda un **suboficial** en lo alto: puedes eliminarle de lejos con un cuchillo o de cerca sigilosamente 6. Luego colócate en la **ventana indicada** por un círculo rojo en el suelo 7 y en un vídeo le harás señales al Espía.

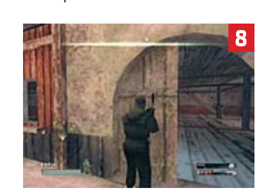


 **PUNTO DE INICIO**  **OBJETIVOS**  **MUNICIÓN**

OBJETIVO PRINCIPAL 3: INUTILIZA LOS EXPLOSIVOS EN EL LATERAL DEL PUENTE (250 PUNTOS).

Ahora controlas al Espía. **Pilota la balsa hasta el muelle** donde eliminaste a los tres soldados al principio de la misión y bájate allí. Utiliza la visión externa en la puerta del edificio de enfrente y espera a que el soldado suba las escaleras 8. Entra, elimina sigilosamente al **Suboficial y ponte su uniforme**. Sube las escaleras, (puedes ignorar al soldado), sal a un almacén y, de éste, al exterior.

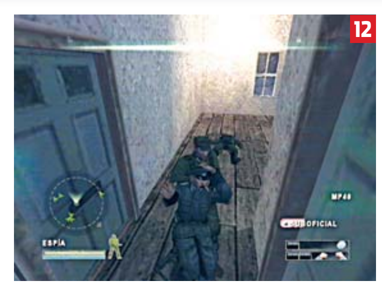
Verás que un **Oficial nazi** llega en jeep al pueblo y aparca al lado del edificio de la torre (mira el mapa para localizarle). Acércate cuidando de que ningún Suboficial te vea 9 (controla tu radar), y apartándote si es así. Desde lejos, observa cómo el Oficial, un Suboficial y un soldado comienzan a andar











hacia el este. Sígueles, cuidando de que el **Suboficial que queda junto al jeep** no te vea 10. Entra en el edificio con ellos y **sígueles subiendo escaleras**. En el último piso, el Oficial sólo conservará a un Suboficial como escolta, que le sigue de cerca 11. Estrangula al Suboficial, luego al Oficial 12 y ponte su uniforme.
(Objetivo secundario: 1000 puntos).

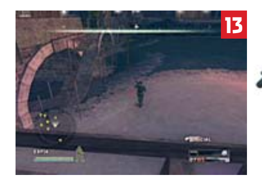
Sal del edificio y ve hacia el sur, siguiendo la marca de objetivo en el radar, hasta llegar al **puente**. Pero no lo cruces: baja a la parte derecha de las vigas 13. Cuando no mire ningún soldado (usa el radar para comprobarlo), inutiliza los explosivos marcados en verde en un lateral 14.

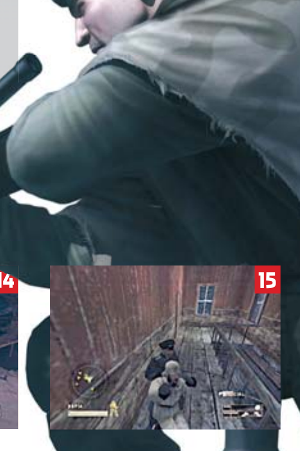
OBJETIVO PRINCIPAL 4: TOMA EL CONTROL DE LA RADIO Y LLAMA AL BOINA VERDE (250 PUNTOS).

Ahora dirígete al **edificio de la radio**. Sube al segundo piso y elimina sigilosamente al soldado que anda por aquí 15. Después **mira por la cerradura** de la única puerta que hay: verás una habitación con un **Oficial** y un soldado hablando por radio 16. Espera a que el Oficial se de la vuelta para entrar y eliminarle por la espalda 17. Haz los mismo con el soldado.

OBJETIVO PRINCIPAL 5: LOCALIZA Y ELIMINA LAS AMETRALLADORAS (250 PUNTOS)

Ahora pasas al **Francotirador** para acabar con los soldados que manejan las **ametralladoras** del puente y cierran el paso al Boina Verde y a los noruegos. Desde tu posición ves el **fulgor de sus disparos** a lo lejos, un poco a la derecha. Usa tu rifle para acabar con los soldados 18.







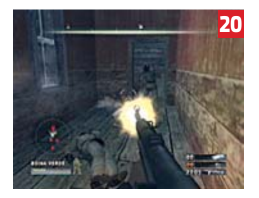






OBJETIVO PRINCIPAL 6: LIMPIA EL EDIFICIO DE LA RADIO DE ENEMIGOS (500 PUNTOS)

Ahora puedes intercambiar el control entre el Boina Verde y el Francotirador. **Empieza con el Francotirador**: desde la torre, intenta acabar deprisa con unos cuantos soldados fuera del edificio, para limpiarle un poco la zona 19. **Cambia al Boina Verde** y corre hacia el edificio de la radio antes de que los soldados nazis cacen al espía. Tienes que limpiar sus dos plantas de enemigos, y cuidado, porque **son muchos** 20. Cuando hayas conseguido que todos muerdan el polvo, habrás superado la misión.



Misión 08 ÁLAMO BLANCO

SITUACIÓN:

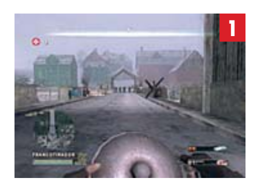
Se ha anulado la defensa nazi en Sundheinn, pero una columna acorazada se dirige hacia allí. Defiende la zona con el Francotirador y el Boina Verde. No permitas que los nazis crucen el puente.

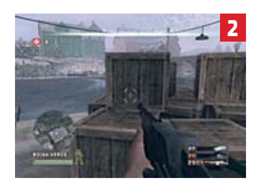
COMANDOS:

Boina verde y francotirador

OBJETIVO GLOBAL: DEFIENDE LA POSICIÓN Y MANTÉN EL CONTROL DEL PUEBLO (1000 PUNTOS).

OBJETIVO PRIMARIO 1: RECHAZA LA PRIMERA OLEADA (250 PUNTOS).

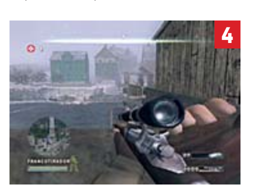


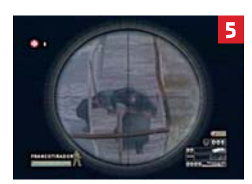


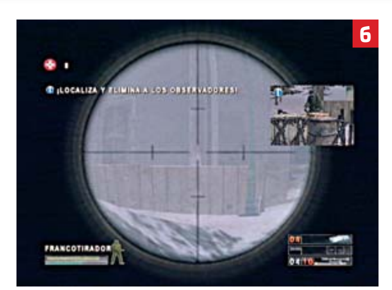
Empiezas con el Francotirador y tienes un minuto antes de que comience la acción. Fíjate que un poco a tu derecha hay unas cajas con **botiquines**. Recurre a ellos siempre que los necesites. Primero, ve a la caseta donde está la **munición** (también indicada en el mapa) y coge las **minas antitanque**. Avanza un poco por el puente y coloca una 1. **Cambia al Boina Verde**, que está dentro del almacén, y **llévale a los muelles** (la zona donde que despejaste al comienzo de la misión anterior). Déjale ahí bien protegido 2.

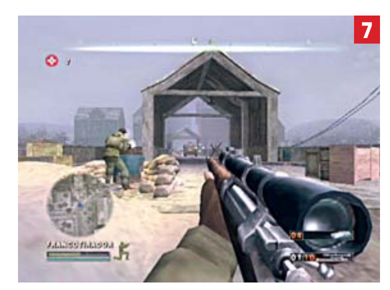
Cambia de nuevo al Francotirador y espera agazapado delante del puente a que se acerquen los nazis. En cuanto tus hombres empiecen a disparar, haz tú lo mismo, eliminando a todos los enemigos que puedas antes de que huyan 3. Después **vete al lateral izquierdo del puente**, que los soldados noruegos son muy capaces de proteger el camino principal. Desde tu nueva posición, acaba con todos los soldados que puedas de la otra orilla 4, impidiendo así que lleguen al puente. **Dispara también a los del muelle** y a los que intentan cruzar por la parte baja del puente 5. Casi seguro que tendrás que volver a la casa a repostar munición, pero no te preocupes: la











oleada nazi remitirá enseguida y los soldados empezarán a huir. Tienes un segundo de resuello, pero desde ahora **la batalla se va a recrudecer**. En primer lugar, los nazis empezarán a disparar sus morteros. Tienes que localizar a los **suboficiales** con prismáticos que apuntan desde la otra orilla para detenerlos 6. **Pausa la acción y en el mapa verás su posición**. En el radar, una **flecha marrón** te indica la dirección. Tendrás que ir eliminando observadores durante toda la misión. En total son seis.
Objetivo secundario: 500 puntos)

Sigue acabando con los nazis que intentan cruzar el puente, y **acude periódicamente a la cabaña en busca de munición**. Aún no debes tener problemas para contener a la horda enemiga, sobre todo mientras haya un soldado aliado manejando la ametralladora del puente 7. **Si le hieren, es primordial que le cures**.

En breve **un SDK cruzará el puente**. Apóstate en un lateral y espérate para tener un tiro claro al soldado que maneja su ametralladora 8. Cuando acabes con él, ponte enfrente del puente y acaba con los soldados que flanquean el vehículo. Y espera tranquilamente a que pise la mina antitanque y explote. **(Objetivo secundario: 250 puntos).**

Enseguida, **los nazis intentarán llegar al puerto en lanchas**. Pero tú tienes apostado en el muelle al Boina Verde... En cuando las lanchas empiecen a mo-





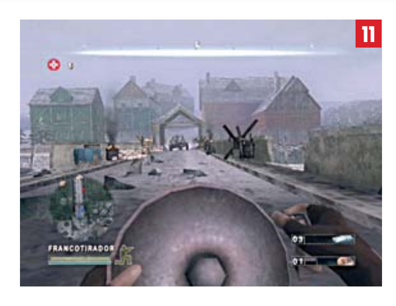


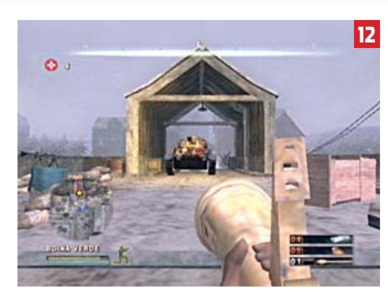












verse, ya sabes lo que hacer. Apunta y dispara a sus ocupantes (cuando **la mira se pone roja** es que vas a acertar) 9. Son tres lanchas, y cada vez que acabes con una puedes pasar unos instantes al Francotirador y seguir eliminando nazis en el puente y curando aliados si hace falta 10.
(objetivo secundario: 500 puntos)

OBJETIVO PRIMARIO 2: DESTRUYE LOS PANZERS (500 PUNTOS)

Vuelve al puente con el **Boina Verde** para afrontar la última parte de la ofensiva. Coge el **lanzacohetes** que hay en el edificio, junto a las cajas de munición. Además de seguir frenando a los soldados, te tocará **detener dos tanques Panzers**. Puedes usar las minas del Francotirador 11 o el lanzacohetes del Boina Verde para pararlos 12. Eso sí, para acabar con un Panzer necesitas dos aciertos con el lanzacohetes, así que tras acabar con uno tendrás que ir a la cabaña a recargar.

Misión 09 ATRAPADOS

SITUACIÓN:

Los nazis tienen en su poder una reliquia de incalculable valor y planean transportarla a Berlín. Infíltrate en el cuartel general enemigo y hazte con ella cueste lo que cueste.

COMANDOS:

El Espía

OBJETIVO PRIMARIO 1: ACCEDE AL COMPLEJO ENEMIGO (250 PUNTOS).

En la secuencia de vídeo, la acción da un giro: **el Francotirador y el Boina Verde son apresados**. Comienzas la misión con el espía vestido de soldado, pero necesitas un uniforme de más graduación. Nada más comenzar, elimina por la espalda al soldado junto al **barril ardiendo**. Avanza hacia el camión de enfrente, agáchate tras él y usa la visión cósmica para localizar a otro soldado, que patrulla justo hasta el camión 1. Cuando se dé la vuelta, elimínalo sigilosamente.

Avanza hacia el este y recoge unas **granadas de gas** y un **botiquín**. Detrás del camión de antes verás a un **Suboficial** de espaldas. Vigilando en tu radar que no te vea ningún soldado cercano, elimínale 2 y **ponte su uniforme**. Unos pasos al



oeste, tienes una **máscara antigás**. Cógela y vuelve sobre tus pasos para encontrar el **punto de inserción a las alcantarillas** (mira el mapa) 3. Déjate caer, coge el túnel que sale a tu izquierda y acaba con el soldado que encuentras aquí (si no podría estorbarte luego). Avanza hasta el fondo, donde encontrarás un **enrejado roto** 4. Agáchate y déjate caer por él. En esta gran sala, a tu derecha puedes ver un **oficial de espaldas**. En las cajas que hay junto a él hay unos **documentos** que debes recuperar, ya que hacerte con tres es un objetivo secundario. De momento olvida al oficial: en la pared de enfrente puedes ver que sale un pasillo 5. Pasa por él, avanza





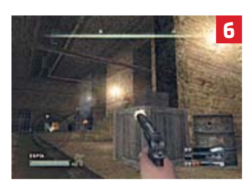
hasta el final y espera a que un soldado se pare delante de ti. Elimínale con un ataque sigiloso y vuelve por el pasillo desandando tu camino. Acércate al **Suboficial** con cuidado y, como no puedes eliminarle por la espalda, usa la **pistola con silenciador** y apunta a su "melón" 6. Tras acabar con él, recoge los **documentos** que hay sobre las cajas, y no te olvides de guardar el arma.

Cerca tienes dos tramos de escaleras. Sube por las que hay más a la izquierda. Una vez arriba, ve por la salida de la izquierda hasta el exterior. Acaba sigilosamente con un **Suboficial** y sigue avanzando hasta que el camino acabe.






5


6


7

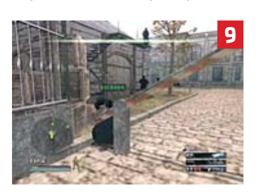

8

A tu izquierda hay **escombros por los que puedes ascender** a un camino en sentido contrario 7. Síguelo hasta que veas el arco por el que debes pasar, vigilado por **un soldado y un Oficial**. Agazapado, **ponte la máscara** y lanza una bomba de gas 8. Tus dos enemigos caerán, así que adelántate y ponte el **uniforme del Oficial** y recoge de paso los **documentos** secretos, que están sobre la caja (cuando tengas tres habrás conseguido un Objetivo Secundario). Cruza el arco para ver un vídeo en el que el Francotirador y el Espía son llevados a prisión. Acércate al soldado del control y te subirá la barrera 9.

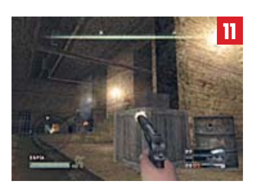
OBJETIVO PRIMARIO 2: TOMA EL ASCENSOR Y ACCEDE AL COMPLEJO (500 PUNTOS)

Nada más entrar, tuerce a tu izquierda, pasa por detrás del edificio y te encontrarás de frente con otro edificio. Entra en él y estarás en una pequeña habitación con un soldado barriendo. Pasa a la cantina y acércate al **Suboficial** que bebe sentado y conseguirás los últimos **documentos** secretos.
(Objetivo secundario: 1000 puntos).

Sal de la cantina y verás la **estación de radio** (con una luz verde en la puerta). Entra y recoge de la mesa el **Libro de Códigos** 10. Desanda todo el camino, pasando por la cantina, y avanza hasta el **edificio del ascensor** (marcado con el icono de objetivo en el mapa). Al lado de la puerta hay un intercomunicador 11. Habla por él y prepárate para una nueva misión.


9


10


11

Misión 10 LA GUARIDA DEL LOBO

SITUACIÓN:

Localiza las celdas donde se encuentran el Boina Verde y el Francotirador. Evita que te vean los Oficiales de la Gestapo para que no den la alarma y recupera la reliquia.

COMANDOS:

El Espía

OBJETIVO PRINCIPAL 1: CONSIGUE LAS LLAVES (250 PUNTOS)

Nada más comenzar, **muévete deprisa:** acaba con el soldado que tienes enfrente de un disparo con la pistola con silenciador y **ponte su uniforme**. Después, escóndete rápidamente tras la fila de cajas de la izquierda (las que están más alejadas del soldado caído) 1.





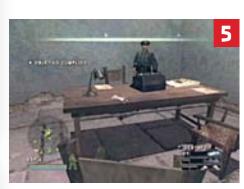
Espera agazapado a que pase un **Oficial de la Gestapo** y deja que se avance hacia el pasillo para que se aleje de los soldados de la garita de la izquierda. Lánzate a por él, elimínale con una ataque sigiloso por la espalda y **ponte su uniforme** 2.

Ahora puedes moverte con tranquilidad, ya que sólo te pararán los Oficiales de la Gestapo. Si alguno te ve, simplemente aléjate antes de que te identifique. Recorre la zona apagando las **tres alarmas** 3 **(Objetivo secundario: 500 puntos)** y recoge también los **tres Objetos Secretos** (marcados en el mapa con una "S") 4 **(Objetivo secundario: 250 puntos)**.

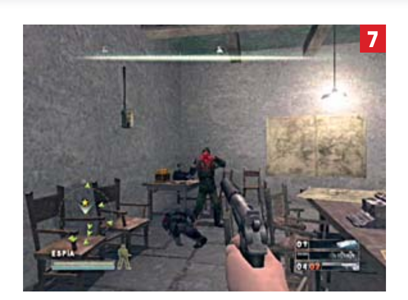














Entra en la habitación de las **llaves** y cógelas de la mesa 5. Con ellas podrás abrir la puerta de la sala de la Reliquia y las entradas al subterráneo.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: LOCALIZA Y RECUPERA LA RELIQUIA (500 PUNTOS)

Dirígete a la habitación de la Reliquia, evitando a un **Oficial de la Gestapo** que suele rondar la zona. Entra y cierra la puerta. Verás a otro **Oficial de la Gestapo** y a un soldado distraídos cerca de la Reliquia, y a otro soldado mirando un mapa en una pared. Acaba con el del mapa con un ataque sigiloso 6. Después saca la **pistola con silenciador**, dispara al Oficial y luego al soldado 7. No les des opción a dar la alarma y coge al **reliquia**.

OBJETIVO PRINCIPAL 3: ENCUENTRA A LOS COMANDOS, LIBÉRALES Y LLÉVALES ARRIBA (500 PUNTOS)

Ya puedes **bajar al sótano** por cualquiera de las dos entradas. Aquí hay unas bodegas y unos calabozos, vigilados sólo por **tres guardias** a los que puedes eliminar con la pistola sin peligro de que den la alarma 8. Cuando acabes con ellos, **abre las celdas** (marcadas en el mapa con el icono de objetivo secundario) y verás salir a tres miembros de la resistencia 9. No les sigas, ya que esperarán a que rescates a tus comandos para escapar contigo **(Objetivo Secundario: 500 puntos).**

Los comandos están en la **parte sur** del subterráneo. Camina por un pasillo, abre un par de puertas y llegarás a la celda donde los retienen. Acaba a tiros con los **dos suboficiales** que los torturan 10 y sigue al Francotirador y al Boina Verde herido hasta el final 11.





Misión 11 JAQUE MATE

SITUACIÓN:

Tras liberar a tus comandos, debes escapar del Cuartel General Nazi.

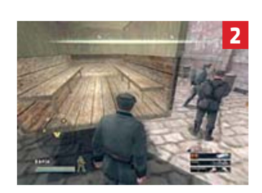
COMANDOS:

El Espía

OBJETIVO PRINCIPAL 1: ELIMINA A LOS NAZIS DE LA ZONA DEL CAMIÓN (500 PUNTOS)

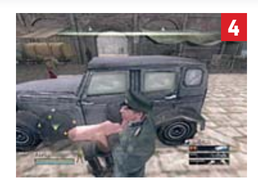
Empiezas frente a unas escaleras, pero antes de subir, acaba con el **Oficial** que hay a tu izquierda y **ponte su uniforme**. Ahora sí, sube por las escaleras hasta una habitación con dos puertas. Ve por la de la izquierda, la que da a una galería con ventanas y dos soldados. Avanza hasta el fondo y, cuando el otro soldado se dé la vuelta, elimina al más cercano 1 y luego haz lo propio con el que camina. Vuelve a la habitación, baja al piso de abajo y sal por la **puerta norte al patio del camión**.





Corre a **ponerte tras el lateral derecho del camión** (según tu posición), para



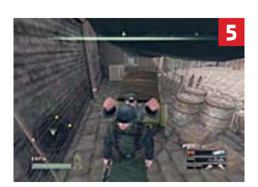


que no te detecte el **Oficial** al otro lado. Usa la visión externa para localizarle a él y al soldado que le acompaña 2. Cuando veas que el Oficial comienza a caminar hacia la derecha, usa la pistola con silenciador para acabar de un tiro en la cabeza con el soldado 3, y luego con él.

Tienes que eliminar a tres soldados más de esta zona. Hay uno trabajando en un coche. Espera a que el que patrulla cerca del arco que da al patio se dé la vuelta para eliminarle al del coche sigilosamente 4. Luego ve hacia el este y acaba con el que patrulla cerca de la garita y finalmente despacha al del arco 5, siempre con sigilo. En una escena de vídeo verás cómo el Francotirador y el Espía te dan las gracias y se meten en el camión. (También se dará así por cumplido el **Objetivo Secundario "Protege a tus hombres": 500 puntos).**

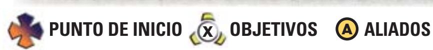
OBJETIVO PRINCIPAL 2: ELIMINA AL TRAIDOR, EMIL SALENKOV (500 PUNTOS)

Ya sólo tienes que esperar a que concluya el fusilamiento. Quédate en un lateral del arco y, en cuanto aparezca **Salenkov**, dispárale 6 y corre hasta el camión. (Cumplirás así el **Objetivo Secundario "Ruta de escape": 250 puntos).**









SOLUCIÓN ALTERNATIVA

En esta misión hay una solución alternativa mucho más arriesgada, pero con la que puedes evitar el fusilamiento de los soldados aliados. Sigue los pasos de la primera solución hasta que elimines a los dos soldados de la galería del piso de arriba. Entonces no debes bajar, sino eliminar sigilosamente al soldado de la otra galería 1 y apostarte en una ventana. En el centro del patio verás a un Oficial de la GESTAPO y a Salenkov (si le marcas con la mira, aparece como "General"). Graba la partida, selecciona la pistola con silenciador, dispara a Salenkov en la cabeza 2 y agáchate. Tienes que eliminarle de un solo disparo, porque en cuanto saques el arma, todos los soldados comenzarán a dispararte. Después, vas a tener que acabar con todos los soldados de la base: todos los de la plaza y los de la zona del camión. Te recomendamos que, primero, elimines a los que puedas de la plaza desde el piso bajo del edificio. Ánimo, si usas botiquines es más fácil de lo que parece.





Misión 12 OJO POR OJO

SITUACIÓN:

Con el Francotirador, tienes que sembrar el caos entre las líneas enemigas, en las calles de un Stalingrado en guerra.

COMANDOS:

El Francotirador

OBJETIVO PRINCIPAL 1: ELIMINA 10 ALTOS RANGOS NAZIS (1000 PUNTOS)

En esta misión **tienes una gran libertad de movimientos** por dos grandes escenarios conectados.

Tu objetivo es eliminar a **diez oficiales nazis**, pero teniendo cuidado de evitar a los observadores y francotiradores enemigos, y eliminando de paso a todas las tropas nazis que te molesten. Como puedes eliminar a los Oficiales en el orden que quieras, **nosotros te indicamos su posición en el mapa**. Por cierto, registra bien el edificio en el que están los oficiales 3 y 4, porque encontrarás un par de valiosos **botiquines** y **granadas de humo**.









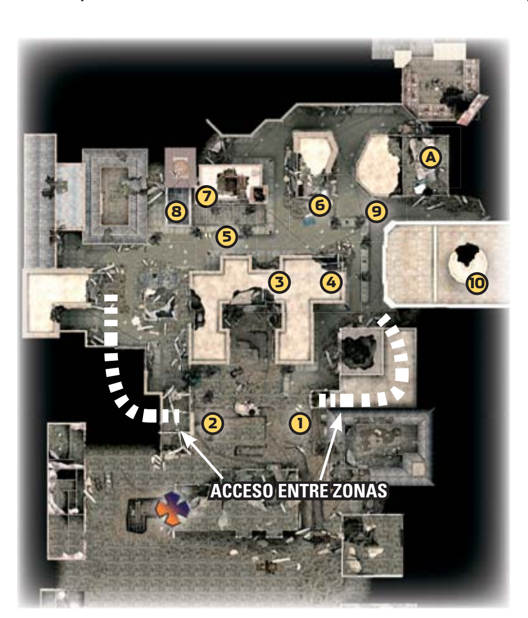


ZONA 1:
Oficial 1. Al lado del camión 1.
Oficial 2. En la trinchera 2.
Oficial 3. Dentro del edificio, junto a una mesa 3.
Oficial 4. En la segunda planta, junto a las escaleras 4.

ZONA 2:
En esta segunda zona es mejor que sigas el orden que te indicamos.
Oficial 8. Está en el centro de detenciones, y sólo puedes eliminarle desde la torre del edificio contiguo. Acaba además con todos los soldados que le acompañan.
Objetivo secundario "Libera a los Rusos" (1000 puntos).

Oficial 9. Llegará en coche escoltado por un SNK cuando tú entres en el edificio más al noroeste, donde un francotirador ruso te explicará la situación. Tienes que eliminar al Oficial, que va en el asiento trasero con tu rifle de francotirador y todo lo rápido que puedas, ya que te detectarán enseguida Después, acaba con el conductor del SDK y el soldado que escoltaba al oficial. Además, los nazis entrarán en el edificio y tendrás que acabar con todos ellos a tiros.
(Objetivo secundario: 500 puntos).

Oficial 5. En la calle junto al camión. En la caja cercana hay **munición** para el rifle 5.








PUNTO DE INICIO (X) OFICIALES (A) OFICIAL RUSO

Oficial 6. En la calle, junto a un soldado y un prisionero 6.
Oficial 7. En lo alto de la Torre del edificio 7.
Oficial 8. Lo encontrarás en el centro de detenciones 8.
Oficial 9. En coche, escoltado por un SDK 9.
Oficial 10. Segundo piso del teatro.

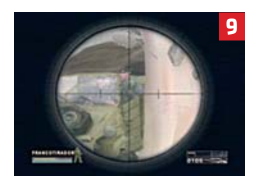
OBJETIVO PRINCIPAL 2: HABLA CON EL SOLDADO EN EL PUNTO DE EXTRACCIÓN (250 PUNTOS).

Ya sólo te queda **volver al punto de extracción**, el mismo en el que comenzaste la misión, lo cual será sólo un paseo si ya limpiaste la zona.









Misión 13 LA GUARIDA DEL LOBO

SITUACIÓN:

Una división de tanques controla el sector. Mantente oculto, reconoce la zona y después acaba con estas bestias mecánicas.

COMANDOS:

El Boina Verde

OBJETIVO PRINCIPAL 1: RESCATA A PETROV (500 PUNTOS)

Comienzas junto a un **Oficial médico**, al que podrás volver si necesitas cura. Tu primer objetivo es liberar a un oficial ruso que te aprovisionará de **dinamita**. Se encuentra en las alcantarillas, cuya entrada está en la manzana al sur del punto de inicio. Es un boquete en el suelo 1. Una vez dentro, busca a los soviéticos en la zona central y acaba con los soldados que los custodian.

OBJETIVO PRINCIPAL 2: LOCALIZA Y DESTRUYE LOS CUATRO PANZERS (250 PUNTOS)



Petrov te dará cargas de dinamita adhesivas. Coge también el primero de tres **documentos** secretos, que está sobre una mesa 2. Vuelve al boquete por el que has entrado y **quédate sobre las cajas**, mirando hacia arriba para ver el exterior. Espera a que pase un tanque para lanzar la dinamita (pulsando ✖), que se le quedará adherida 3. Un instante después lo verás explotar. Sal de las alcantarillas (mira el punto de salida en el mapa). Tu siguiente objetivo es el edificio más al noroeste, alrededor del cual se mueve **otro tanque**. Puedes pasar por la entrada principal, que da al sur, pero **te recomendamos que rodees el edificio** por la cara oeste, elimines a los soldados que aparezcan y entres por una ventana de la cara norte 4 para atacar por sorpresa a los soldados que custodian el arsenal.



Elimínalos y recoge el **lanzamisiles**. Desde el patio y, tras acabar con los enemigos, espera a que pase el tanque por la calle y **dispárale dos cohetes** 5. En este patio hay una entrada a un edificio en cuyo segundo piso están, además de dos nazis, el segundo **documento** secreto. Ve ahora hacia el este, hasta el **cementerio**. Acaba con los nazis para liberar a los soldados aliados y cumplir un **Objetivo Secundario (500 puntos)**.

Recuerda que puedes volver a las alcantarillas para que Petrov te dé más dinamita, o hasta el Oficial Médico.
Tu siguiente objetivo es **la plaza que hay al sur** de edificio donde está el Médico, y en la que hay un tanque parado. Avanza con cuidado, eliminando a los soldados de la plaza y a los de la

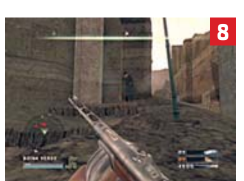












trinchera del sur 6. Después, coloca la dinamita en la parte trasera del tanque y sal corriendo. En la trinchera desde donde te disparaban encontrarás un punto en el que repostar **munición** (mira el mapa), un par de **cohetes** y en una mesa el último **documento.** **(Objetivo secundario: 1000 puntos).**

Asegúrate de llevar dos cartuchos de dinamita y dirígete al sur, concretamente a la zona en la que aparece en el mapa el **tanque Tiger**, para activar un objetivo secundario: verás que un Tiger irrumpe acompañado de una guarnición de soldados. Acribilla primero a los soldados y luego acércate al tanque por detrás para colocarle dos cartuchos de dinamita y destruirlo **(250 puntos)** 7. **Otro objetivo secundario** es destruir la defensa antitanque al sur de la ciudad, pero es muy importante que antes acabes con el último Panzer, que está empotrado en un edificio. Simplemente, acércate por detrás y coloca dinamita.

OBJETIVO PRINCIPAL 3: ZONA DE EXTRACCIÓN (250 PUNTOS)

Con el último tanque ya destruido, **céntrate en el último objetivo secundario** antes de ir al punto de extracción: destruir la defensa antitanque. Está rodeada de nazis, así que avanza con cuidado eliminándolos 8. Dos cartuchos de dinamita harán estallar el cañón antitanque.
(Objetivo Secundario: 250 puntos).

Ya sólo te queda volver al punto de extracción, que es el mismo punto en el que iniciaste la misión, junto al Oficial Médico. Y que te cure un poco...















Misión 14 DEFENDER A LA MADRE RUSIA

SITUACIÓN:

Los nazis están desesperados y una derrota en Stalingrado les dará el golpe de gracia.

COMANDOS:

El Boina Verde y el Francotirador


1


2



3

CONDICIÓN PRIMARIA 1: DEFENDER LA POSICIÓN (500 PUNTOS).

CONDICIÓN PRIMARIA 2: PROTEGER A LOS ALIADOS RUSOS (500 PUNTOS).

OBJETIVO PRIMARIO 1: ATAQUE ENEMIGO, RECHAZA EL ASALTO (250 PUNTOS)

Nada más comenzar, **avanza con el Boina Verde hasta el Oficial Médico** para avituallarte de **botiquines**. Inmediatamente **pasa al Francotirador**, pues los nazis están a punto de comenzar el asalto. Llegarán desde el sur, así que no necesitas más que al Francotirador apostado en su posición inicial para frenarlos **1**. Intenta hacer realidad tu lema ("una bala, un muerto") y los nazis comenzarán la retirada. Aprovecha los segundos de tranquilidad para bajar con el Francotirador a repostar **munición** en las caja del piso de abajo y para que el oficial médico te dé **botiquines**, y vuelve rápidamente a la misma ventana.

En el **segundo asalto** las cosas comienzan a complicarse. Las tropas nazis corren guiadas por suboficiales: con el Francotirador, vigila constantemente el fondo de la calle y, mientras vas eliminando soldados, **estate muy atento a la aparición de los suboficiales**. Mira el mapa de vez en cuando, porque su posición se verá marcada con un estrella **2**. En cuanto los detectes, **céntrate en eliminarlos**, porque si les da tiempo a esconderse en una zona de difícil acceso vas a tener que ir a buscarles con el Boina Verde, y eso es casi sinónimo de suicidio.

Tras acabar con el **segundo oficial**, pasa al **Boina Verde** ya que los nazis han empezado a atacar por los flancos. Ve rápidamente a este y oeste y elimina a los soldados que veas a toda velocidad **3**. Inmediatamente, pasa al Francotirador y espera a que aparezca el **tercer oficial** para eliminarle.

OBJETIVO PRIMARIO 2: ELIMINA A LOS ZAPADORES (500 PUNTOS).

Ahora **llegan soldados por todos los flancos** y, para colmo, aparecen **tres francotiradores** (mira su posición en el mapa). Con el Francotirador, reposta **munición** y **botiquines** en la habitación a la izquierda de la sala desde la que disparas. Con el Boina Verde te toca defender todos los flancos **4** y **curar a los soldados rusos** heridos. Ya sabes que puedes avituallarte de **munición** y **botiquines** cuando necesites.

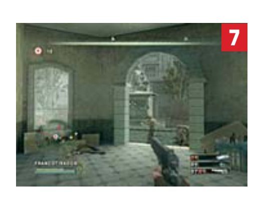


4



5









En unos instantes, un **SDK** bajará por el sur: tu prioridad debe ser **eliminar a su conductor** con el Francotirador 5. **(Objetivo secundario: 500 puntos).**

Después céntrate en **acabar con todos los nazis que veas** para impedir que entren en el edificio, y acaba con los francotiradores que queden vivos 6. **(Objetivo secundario: 500 puntos).**

La afluencia de nazis será menor, pero por el oeste aparecerá un **Panzer**, que se quedará apostado defendiendo la posición con su ametralladora. Después le seguirán **tres zapadores**, que aparecerán de uno en uno e intentarán poner cargas en un lateral de la biblioteca. **Saca al Francotirador** al exterior 7. Con el Boina Verde avanza al oeste, eliminando a los nazis que encuentres. Si miras el mapa, verás al zapador marcado con una estrella: corre al lateral izquierdo del calle, protegido de la ametralladora del tanque tras los escombros, y acaba con el primer zapador 8. Espera a que vayan apareciendo los otros dos para eliminarlos y, mientras tanto, **cubre los otros flancos con el Francotirador** y su pistola 9. **Tras acabar con los tres zapadores y aguantar un poco**, el ejército ruso acudirá en tu ayuda y habrás cumplido tus objetivos: habrás protegido a los soldados rusos e impedido que los nazis tomen el edificio. La batalla se ha decantado del bando aliado 10.







Este suplemento se regala conjunta e inseparablemente con PlayManía Nº 90



ESPECIAL ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
E3
Play manía
PS3
• METAL GEAR SOLID: GUNS OF THE PATRIOTS
• FINAL FANTASY XIII
• ASSASSIN'S CREED
• INDIANA JONES
• GRAN TURISMO HD
• RESISTANCE: FALL OF MAN
• HEAVENLY SWORD
• VIRTUA TENNIS 3...
PS2
• GOD OF WAR II
• SCARFACE. THE WORLD IS YOURS
• YAKUZA
• SPLINTER CELL AGENTE DOBLE
• FINAL FANTASY XII
• EYETOY: KINETIC COMBAT
• DIRGE OF CERBERUS: FINAL FANTASY VII
• LEGO STAR WARS II...
PSP
• CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
• METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS
• ULTIMATE GHOST'N GOBLINS
• SILENT HILL ORIGINS
• RATCHET & CLANK
• KILLZONE: LIBERATION
• ACE COMBAT X
• GANGS OF LONDON...
Los Juegos del futuro
¡Descubre todos los juegos que te van a alucinar!

GENERACIÓN PLAYSTATION

PS2, PSP, PS3: EL FUTURO SE ESCRIBE CON LAS SIGLAS DE LAS CONSOLAS DE SONY

Terminó el E3, la feria de videojuegos más importante del mundo y nos ha dejado, como siempre, espectáculo. No el vano en Estados Unidos le llaman el Show... Y es que el E3 es eso, un Show en el que se dan cita las compañías y desarrolladores más importantes del sector para que alucinemos, primero los profesionales y luego los jugadores. Y el espectáculo ha sido, este año, más impactante que nunca. Primero por la presentación de nuevas máquinas: PlayStation 3 y Wii. Después, porque se han visto juegos alucinantes.

Pero además el E3 sirve para tomarle el pulso al mercado y ver por dónde van a ir los tiros en los próximos meses.
Por ejemplo, un año más, PS2 ha sido la consola para la que más juegos se han presentado... Aunque este dato es circunstancial, ya que la mayoría no eran precisamente nuevos... Eso sí, atentos, porque se avecina un final de 2006 y un principio de 2007 realmente demoledor: de *Scarface* a *Kingdom Hearts II*, de *God of War II* a *Final Fantasy XII*, de *Splinter Cell Agente Doble* a *Okami*...

Por su parte, PSP se ha afianzado en el mercado y empieza a competir directamente contra PS2. Una PS2 que va a ir cediendo su espacio a PS3; una potentísima consola que ha sorprendido con su calidad técnica y que va a ir absorbiendo los recursos de los desarrolladores.
Si sumamos el potencial de las tres consolas de Sony, parece claro que el futuro se va a seguir llamando PlayStation. Echadle un vistazo a este Especial de la Feria más importante del mundo y juzgad vosotros mismos.


TITANQUEST
N-Gage Text2Win Sweepstakes
Text "N-GAGE" to 77477 to Enter
MORTAL KOM
SEE YOU NEXT YEAR, MAY 16-18
DON'T MISS OU
SUPERMAN
NINTENDO DS

TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE EL E3 DE 2006

Si quieres saber qué aspectos han sido los más importantes de la feria, no te pierdas estas dos páginas. En ellas encontrarás un adelanto de todo lo que te espera en el resto del suplemento: los juegos más rompedores, las mejores compañías, los grandes ausentes... ¡Que lo disfrutes!

LA FERIA EN CIFRAS

60.000 profesionales aproximadamente pasaron por el E3 en los tres días que duró.

1.000 juegos y nuevos productos se presentaron por primera vez en esta edición.

400 compañías de un total de 90 países hicieron acto de presencia en el evento.

12 años cumplió el E3 en esta edición. Es la feria de juegos más importante del mundo.

LOS MEJORES DE LA FERIA

Los juegos más destacados del E3 y los anuncios más sorprendentes.

PS3

Assassin's Creed

Llegó de puntillas, sin hacer mucho ruido y se convirtió en la sensación de la feria para PS3. De hecho, Ubisoft tiene tanta fe en este título que ya planea hacer de él una franquicia. Y por supuesto, nosotros también nos rendimos a sus múltiples encantos...



La Sorpresa: El mando y el precio

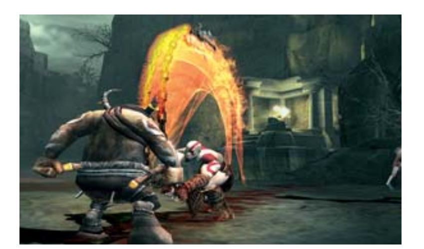
Uno de los mayores interrogantes que iba a despejar este E3 era el diseño final del mando de PS3 y el precio de la consola. Pues bien, el mando luce un diseño definitivo mucho más conservador y con funciones especiales. En cuanto al precio, pues ya sabéis: dos versiones de la consola: una "completa" a 600 euros y otra menos cara, a 500 euros.



PS2

God of War II

El retorno de Kratos es posiblemente el juego más esperado de PS2 (junto a *Final Fantasy XII* fuera de Japón, por supuesto). Y es que todos tenemos ganas de ver lo que va a dar de sí la secuela de una de las mejores aventuras de acción de PS2. Eso sí, hay que esperar hasta 2007...



La Sorpresa: La ausencia de sorpresas

Cierto es que todavía quedan futuros juegos de calidad (como *God of War II, Rogue Galaxy, Guitar Hero II...*) y que hay éxitos que aún no han llegado a Europa (*Final Fantasy XII, Kingdom Hearts II, Okami...*) , pero la verdad es que no se anunció nada realmente nuevo y sorprendente. Sony prometió que apoyaría a PS2 hasta el final pero, ¿hay vida más allá de primavera de 2007?



PSP

Tekken Dark Resurrection

Aunque ya habíamos podido probarlo antes de viajar a Los Angeles, la verdad es que fue el juego para PSP que más nos gustó de todo lo que pudimos ver en el show. Y no somos los únicos que pensamos así: muchos medios internacionales le señalan como lo mejor que se vio de PSP.



La Sorpresa: MGS Portable Ops

Junto al vídeo de *Silent Hill Origins*, el juego más sorprendente de PSP fue *Metal Gear Solid Portable Ops*. Esta vez, Solid Snake vivirá en PSP una aventura de acción al uso, que promete diversión y novedades a raudales.
Otra cosa que quedó clara en la feria es la buena salud de la que goza PSP, con gran cantidad de juegos anunciados.



LA COMPETENCIA

Xbox 360

La consola de Microsoft no defraudó y presentó una segunda hornada de juegos realmente potente. Prometieron que dentro de poco tendrían un catálogo de 160 juegos en la calle, aunque muchos de los bombazos que anunciaron (léase *GTAIV*) no serán exclusivos. Además, también presentó un puñado de periféricos (apoyando el HD DVD) y una opción para interconectar Xbox 360, un PC y un teléfono móvil.





Wii

Fue la verdadera sensación de la feria, la máquina que todos querían probar (más de 3 horas de cola). La nueva consola de Nintendo presentó nuevas formas de jugar y realizó buenos anuncios, como el nuevo juego de su buque insignia: *Super Mario Galaxy*. Eso sí, gráficamente sus juegos no pueden competir con los de PS3.



■ Nuestro enviado especial, Daniel Acal en las puertas del E3.

TENDENCIAS

Dentro de la gran variedad de juegos que se presentaron en la feria, siempre es habitual que haya géneros "de moda". En esta edición, los juegos de tuning y los "simuladores de mafioso" (estrellas en E3 pasados) han cedido su protagonismo a géneros como el rol (veremos bastantes en los próximos meses) o los shoot´em up subjetivos de corte futurista (el género "favorito" de la nueva generación). Además, también vimos muchos títulos basados en cómics (*Marvel Ultimate Alliance*, *Justice League Heroes*, *300*...) y un 10% de los juegos presentados tienen algo que ver con Hollywood.



■ *Final Fantasy XIII* sólo es uno de los múltiples juegos de rol que Square-Enix anunció para todas las consolas.



■ *Unreal Tournament 2007* es un buen ejemplo de la hornada de shooters subjetivos que nos esperan en PS3.

LAS MEJORES COMPAÑÍAS

Todas las compañías mostraron sus mejores galas, pero nosotros nos quedamos con el espectacular stand de Activision ("half-pipe" incluido). Otros stands que nos gustaron fueron los de Ubisoft, Square Enix, Namco y Konami, compañías que tienen un brillante porvenir a tenor de lo que vimos en la feria.



■ Activision montó todo un "half-pipe" en su stand, y "skaters" como Tony Hawk hicieron una exhibición.

LOS AUSENTES

Como todos los años, siempre hay grandes ausentes. Por ejemplo Rockstar, que no tuvo ni stand en el E3 (aunque durante la feria anunció *GTA Vice City Stories* para PSP). También echamos de menos en el stand de Capcom *Resident Evil 5* y *Devil May Cry 4*. Otros títulos que no hicieron acto de presencia fueron el nuevo *Killzone* o el siguiente *Tomb Raider*. En cuanto al nuevo *FIFA*, sólo enseñaron una demo técnica...



Opinión

Esta edición del E3 era la más esperada del último lustro. Con ella iba a comenzar realmente la nueva generación de consolas y por ello todos teníamos unas expectativas muy altas, quizá demasiadas para lo que luego se presentó.

Sony se adelantó a todos y presentó definitivamente su PS3 al mundo. Una máquina llena de posibilidades con cuya salida en noviembre dará comienzo realmente la próxima generación de consolas. Dejando a un lado la polémica sobre el mando o su elevado precio, mi mayor decepción es no haber podido jugar con una PS3 "real" en la feria. Aún así, pienso que el catálogo que mostró Sony es lo bastante potente como para seducir desde el principio. Pero también reconozco que este año la competencia no se ha dormido y tanto Nintendo como Microsoft han dado la talla.

En cuanto al presente, quedó demostrado que PSP está en plena forma (Sony tiene grandes planes para ella) y que a PS2 le queda cuerda para rato (aunque sí es cierto que esperaba algún "bombazo-sorpresa" para PS2 y no lo hubo).

Pero, ¿había chicas en la feria? Una de las polémicas de este año quedó zanjada con menor presencia femenina y más "decoro" en el vestir. Personalmente, creo que el E3 también es espectáculo y no entiendo muy bien las razones que llevaron a tomar esta decisión. Contradicciones de los americanos...



ASÍ VIVIMOS ESTA EDICIÓN DEL E3

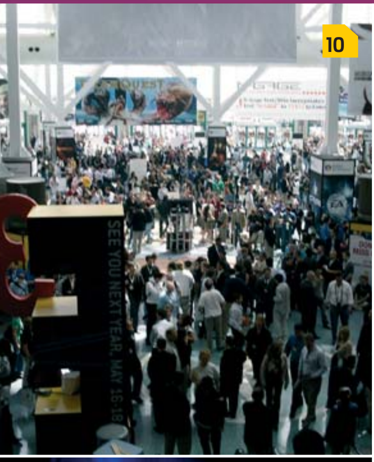
Nuevas consolas, todas las novedades, los "stands" más espectaculares, entrevistas, fiestas, chicas... La duodécima edición del E3 (o Electronic Entertainment Expo) dio para mucho y en estas páginas os contamos cómo lo vivimos en imágenes.

01 Destino: L.A. Convention Center. Un año más, allí acudimos decenas de miles de profesionales del videojuego.

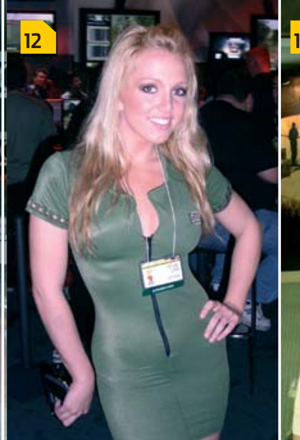
02 Las primeras partidas en PS3. A juegos como *Genji 2, Virtua Tennis 3* o *Warhawk*, pero no en PS3 "reales".

03 Pero, ¿había o no había chicas? Haberlas... las había, aunque menos que otros años y más "tapaditas".

04 Las chicas son guerreras. Al menos eso nos dijeron estas fans de *Ghost Recon Advanced Warfighter*.























05 Entrevista con Atsushi Inaba.
Hablamos con el productor de éxitos como *Viewtiful Joe*, *Okami* o *God Hand*.

06 Colas en la zona de PlayStation 3.
Aunque no tantas como en el stand de Wii, la nueva consola de Nintendo.

07 "Calentando" el stand de Ubisoft.
Fue uno de los que más nos gustó. Y no sólo por las chicas, que quede claro.

08 Los stands más espectaculares.
Todos lucían sus mejores galas, como este Juez de *FFXII* en el de Square-Enix.

09 Entrevista con el equipo de *FFXII*.
Posaron con la revista que llevó su *FFXII* en portada, y cómo no, se la regalamos.

10 La entrada al E3, en pleno apogeo.
De nuevo el E3 fue un agobio de gente, con más de 60.000 profesionales.

11 Pero no todo fue un estrés.
Estas chicas tuvieron tiempo de relajarse en un jacuzzi. Nosotros no.

12 y 13 Para todos los gustos.
¿Rubias? ¿Morenas? ¿Japonesas? El E3 sin las chicas no sería lo mismo...

14 Queda PS2 para rato.
Lo vimos en el stand de Sony, con éxitos como *God of War II* o *Rogue Galaxy*.

15 Lara Croft lee PlayGeneration.
La modelo Karima Adebibe posa con un ejemplar de nuestra versión italiana.

16 Así de "grande" será PS3.
Nuestro enviado Daniel Acal posa con una "maqueta" hueca. Es lo que había...

17 Con los creadores de *Pro Evolution*.
Shingo "Seabass" Takatsuka, el padre de *PES*, también posó con la revista.

18 Las chicas también juegan.
¿Quién dice que a ellas no les gustan los juegos? Mirad a las chicas de Namco.

19 "Más bikinis y menos balas".
Así protestaban estas mozas en la puerta por el "recorte" de chicas en este E3.

20 La otra cara del E3: las fiestas.
Cuando la feria cierra, empieza "otro" E3: las fiestas de las compañías.

21 ¡Ah! Y también trabajamos...
Entre tanto espectáculo, fiestas, chicas... también probamos todos los juegos.

ASSASSIN'S CREED

Ubisoft | 2007

El deber sagrado nos llevará a combatir en Tierra Santa

Altair será un asesino que tiene que restaurar la paz en Tierra Santa durante la 3ª Cruzada.

Nuestros objetivos serán personajes importantes de ambos bandos, y podremos elegir cómo y cuando acabar con ellos.

Para recorrer la ciudad podremos manejar caballos e incluso utilizar nuestras habilidades acrobáticas para movernos por los tejados.



La ambientación de la aventura estará muy cuidada y eso se reflejará en todos los escenarios.

1191, los cristianos intentan recuperar de nuevo Tierra Santa en la Tercera Cruzada. Nosotros manejamos a Altair, un asesino perteneciente a una antigua orden que tiene como misión restaurar la paz en la zona a cualquier precio. Para eso, tendremos que eliminar a determinados personajes de distintos bandos, lo que nos llevará a infiltrarnos y a poder elegir distintas armas de la época para llevar a cabo nuestros "trabajitos", como ballestas, espadas, cuchillos, venenos... Una mezcla entre *Hitman* y *Prince of Persia*, porque Altair también contará con ciertas habilidades acrobáticas para moverse mejor por los escenarios y la posibilidad de recorrerlos a pie o a caballo de forma libre. Aunque la versión que hemos visto en la feria no corría todavía sobre PS3 (y sí sobre PC), la ambientación y la calidad gráfica de los lugares por donde nos moveremos será magnífica. Y el comportamiento de los ciudadanos también será notable, ya que si nos ven ejecutar a alguno de nuestros objetivos, su reacción con nosotros será distinta a si no nos pillan "con las manos en la masa". Y esto sólo es el principio, ya que Ubisoft promete que habrá continuación...

Primera Impresión: **Excelente**

METAL GEAR SOLID 4

Konami | Finales 2007

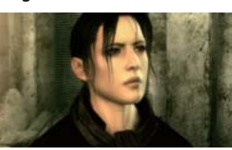
Una guerra nueva para un viejo soldado



El juego transcurre en una zona en guerra en la que Snake tendrá que infiltrarse.



Otacon, Raiden, Meryl o el coronel Campbell serán algunos de nuestros aliados.





Los 15 minutos de vídeo vistos en la feria nos dejaron, simplemente, sin palabras. Realizado con el motor del juego, un envejecido Snake intentará infiltrarse en una zona en guerra para ajustar cuentas con su viejo enemigo, Revolver "Liquid" Ocelot. La infiltración será más importante que nunca, ya que el peligro en todos los escenarios será constante, como los enormes y letales cyborgs, por ejemplo. Menos mal que contaremos con la ayuda de viejos conocidos...

Primera Impresión: **Excelente**

INDIANA JONES

LucasArts | 2007

El aventurero más famoso sigue en forma

Indiana Jones salta a la nueva generación con una aventura nueva, dirigida por George Lucas, y que nos llevará por todo el globo en busca de antiguas reliquias. Podremos disparar, saltar, usar los puños o el látigo para combatir, resolver ingeniosos puzzles... vamos, todo lo que hace único e inolvidable al simpático arqueólogo, pero con una puesta en escena mucho más trabajada.

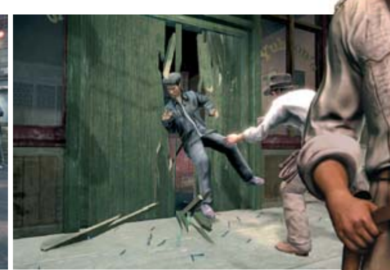
P. impresión: **Excelente**



Indiana Jones viajará por todo el mundo buscando objetos antiguos.



Si nos metemos en líos siempre podremos recurrir a los puños, nuestra pistola o el famoso látigo...



El cuidado puesto por LucasArts hará que el juego parezca una película de la saga.

HEAVY RAIN

Quantic Dream | 2007

Una aventura de la que sólo se ha visto un vídeo en el que una mujer, presumiblemente la protagonista, acude a una audición que termina con ella disparando a la cámara. Lo que nos dejó sorprendidos, y con ganas de ver más, fue su increíble acabado gráfico y lo real que resultaban de los movimientos y gestos de la protagonista.

Primera Impresión: **Muy Buena**



El vídeo muestra un acabado gráfico de infarto: luces, sombras, movimientos... todo increíble.



La protagonista acude a una audición que acaba con ella disparando a la cámara.

ALONE IN THE DARK

Atari | Por confirmar

La saga inventora del Survival Horror volverá con una aventura ambientada en el presente y en la que Edward Carnby, protagonista de anteriores entregas, tendrá que cruzar un Central Park lleno de demonios y criaturas sobrenaturales. La cosa promete.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Ambientado en el presente, tendremos que sobrevivir a nuevos horrores sobrenaturales.



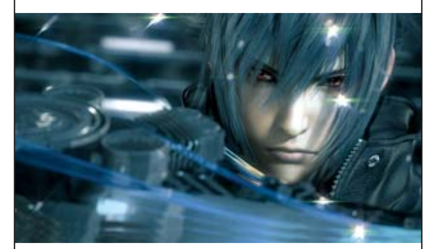
El uso de la linterna volverá a ser fundamental en el juego.

FINAL FANTASY VS XIII

Square Enix | 2007

Será el segundo juego dentro de esta "Fabula Nova Crystallis" y ofrecerá una historia, un mundo y personajes totalmente nuevos respecto al otro *FFXIII*, aunque guardará relación con algunas de las cosas vistas en él. Eso sí, estará más enfocado a la acción.

Primera Impresión: **Excelente**



Técnicamente el juego será soberbio, sobre todo en la expresividad de los personajes.



FINAL FANTASY XIII

Square Enix | 2007

Renace un mito lleno de fantásticas aventuras



La joven protagonista intentará asegurar el futuro de la especie humana.



FFXIII ofrecerá un control intuitivo y rápidas transiciones entre la acción y los vídeos.





PS3 acogerá dos de los tres títulos que conformarán la trilogía "Fabula Nova Crystallis" y que giran entorno al mito de un cristal. *Final Fantasy XIII* será el primer título en llegar y nos llevará a un mundo futurista iluminado por un cristal que debe ser defendido para evitar que nuestra especie desaparezca. La protagonista será una joven de la que aún no se sabe nada, y según lo visto en la feria, el apartado gráfico y jugable serán de lo mejorcito. ¡Lo queremos ya!

Primera Impresión: **Excelente**

EIGHT DAYS

Sony | 2007

Los dos protagonistas del juego tendrán que recorrer un desierto de Arizona lleno de criminales y gente "con malas pulgas" en 8 días. Por lo que hemos visto en el vídeo mostrado en la feria, habrá salvajes persecuciones en coche, tiroteos y tiempo bala.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Los dos protagonistas vivirán una historia llena de acción que transcurrirá en 8 días.



NAUGHTY DOG PROJECT

Sony | 2007

Acción y misterio en la jungla

Una de las sorpresas en la conferencia de Sony fue el trailer de esta aventura aún sin título, realizado en tiempo real con el kit de desarrollo de PS3. El juego será una aventura en tercera persona protagonizada por una mezcla de Indiana Jones y Lara Croft en la que habrá que disparar, saltar, resolver puzzles y permanecer con vida en una isla llenas de espesas junglas.

P. Impresión: **Excelente**



El juego transcurrirá en una isla en la que el protagonista tendrá que sobrevivir.



Encontraremos muchos enemigos, a los cuales podremos desarmar, coger por sorpresa o dejar "KO".



La potencia gráfica de PS3 se dejará ver de manera excepcional en todos los aspectos: escenarios, animaciones...

GRAN TURISMO HD

Sony | 2007

Velocidad y simulación de nueva generación



GT HD será uno de los "titulazos" de PS3, pero aún habrá que esperar para comprobarlo.



Aunque el juego estaba en sus primeras etapas, nos dejó con buen sabor de boca.





G*ran Turismo* no faltó a la cita y, aunque lo que vimos está muy lejos de ser el resultado final, sí dejó ver que tiene muchas posibilidades de convertirse en el nuevo rey de la simulación. Un mayor número de vehículos, entre ellos motos o coches clásicos, con un acabado casi real, opciones Online y un control más exigente son muestras que nos dejó la demo que pudimos probar, aunque esperamos que el resultado final sea aún mejor.

Primera Impresión: **Muy Buena**

MOTORSTORM

Sony | Por confirmar

Las carreras más salvajes y espectaculares

M*otorStorm* fue otra agradable sorpresa de la feria. Aunque su planteamiento es sencillo, carreras frenéticas atravesando zonas llenas de barro, baches, aceite, etc. y destruyendo todo a nuestro paso, lo que nos sorprendió realmente fue su enorme calidad gráfica y la facilidad con la que respondía el control del vehículo. Tendrá modo Online.

P. Impresión: **Muy Buena**



Podremos elegir hasta 200 vehículos, entre ellos motos, ATVs, monster trucks...



Destruir cosas o coches rivales afectará también a los escenarios, por lo que ninguna vuelta será igual.



Las colisiones y accidentes estarán recreadas de forma espectacular, muy al estilo "Hollywood".

COLIN MCRAE 07

Codemasters | 2007

Tras 2 años sin dejarse ver en PS2, el experto piloto de rally saltará a la nueva generación con un juego desarrollado por los creadores de *TOCA* y que ofrecerá un control y un apartado técnico muy realista y pruebas extremas, como escaladas; carreras con colisiones o etapas cronometradas en las que habrá que demostrar habilidad al volante.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Colin Mcrae vuelve a la competición con novedades y con más realismo que nunca.

FATAL INERTIA

Koei | Finales 2006

Carreras futuristas muy veloces atravesando áridos parajes y usando naves espectaculares armadas hasta los dientes fue la propuesta de Koei para su estreno en PS3. Nuestra primera impresión no fue muy buena, aunque sus creadores nos aseguraron que no estaba acabado.

Primera Impresión: **Buena**



El planteamiento nos recordó bastante a las carreras de vainas de *Star Wars Episodio I: Racer*.

F1 06

Sony | Por confirmar

La Fórmula 1 seguirá estando presente también en PS3 y podremos disfrutar de un mundial completamente actualizado y con todas las licencias. Eso sí, el realismo en los apartados técnicos y jugables serán "de aúpa", casi, casi como si las carreras de verdad.

Primera Impresión: **Muy Buena**



F1 06 permitirá usar nuestra PSP como periférico, sirviendo, por ejemplo, de retrovisor.

RESISTANCE: FALL OF MAN

Insomniac | Noviembre 2006

La supervivencia de la humanidad está en tus manos, en alta definición...

Este brutal shoot'em up subjetivo, ambientado en 1951, nos enfrentará a humanos mutados en horribles criaturas.

Los escenarios serán muy interactivos, y nuestros disparos y acciones tendrán claros efectos en ellos.

Junto con el modo individual, *Resistence: Fall Of Man* ofrecerá un modo cooperativo y piques Online para 32 jugadores.



Las batallas ofrecerán momentos heroicos, como salvar compañeros, que podremos realizar o no.

Los creadores de *Ratchet & Clank* están trabajando en un shooter exclusivo de PS3, que nos introducirá en una realidad alternativa, en la que la II Guerra Mundial nunca llegó a estallar. El culpable de este cambio es un virus, que está mutando a una buena parte de la humanidad en todo tipo de criaturas hostiles, desde pequeñas arañas a gigantes con las extremidades elásticas. Ante semejante amenaza, los supervivientes se unen para acabar con estos seres en una cruenta guerra que ya ha arrasado casi toda Europa. Nosotros asumiremos el papel de un soldado americano que luchará en el frente europeo y protagonizará numerosas batallas tanto en entornos abiertos como en estrechos y oscuros pasillos. De hecho, según sus creadores, el juego será mitad shooter mitad juego de terror, porque los sustos y el agobio estarán garantizados. Además, la mano de Insonmiac se notará en el arsenal, en el que no faltarán invenciones de todo tipo, como granadas puercoespín (que lanzarán púas en todas direcciones), balas que perseguirán a su objetivo... y vehículos que podremos pilotar.

Primera Impresión: **Excelente**

WARHAWK

Sony | Noviembre 2006

El movimiento se demuestra... volando



■ Combates contra otras naves, asedio a bases enemigas... *Warhawk* nos ofrecerá variadas emociones.



■ Loopings, giros... podremos maniobrar nuestro avión con los sensores del Dual Shock.





Es el remake de uno de los juegos que más gustó en USA en el lanzamiento de la primera consola de Sony. Básicamente, es un arcade de acción aérea en el que protagonizaremos intensas y multitudinarias batallas entre las nubes... aunque podremos bajar a tierra firme para seguir luchando a pie o a bordo de vehículos terrestres. ¿Lo mejor? Que será uno de los primeros juegos en aprovechar los sensores de movimiento del nuevo Dual Shock.

Primera Impresión: **Muy Buena**

UNREAL TOURNAMENT 2007

Midway | Sin confirmar

El shooter multijugador estrella de PC, en PS3

Si lo tuyo es jugar Online, *UT2007* va ser una de las mejores y más completas propuestas en este sentido. Ofrecerá numerosos modos de juego (desde deathmatchs, asalto de bases, conquista de puntos de control...), la posibilidad de pilotar vehículos, decenas de armas, partidas para más de 32 jugadores... Y unos gráficos y una física de verdadero infarto.

P. Impresión: **Excelente**



■ *UT2007* ofrecerá unas dosis de acción increíbles en todos sus modos de juego.



■ El diseño de los personajes es uno de los más vistosos de esta primera hornada de juegos para PS3.



■ Entre los vehículos habrá de todo, desde naves de transporte de tropas a rápidos deslizadores monoplaza.

GENJI 2

Sony | Finales 2006

La secuela de *Genji* nos contará nuevas aventuras del samurái Genkuro en el japón feudal, tres años después de concluir el primer juego. Los combates multitudinarios, la posibilidad de cambiar entre cuatro personajes en cualquier momento y un nuevo elenco de enemigos pondrán la guinda a un juego que no sorprendió en exceso...

Primera Impresión: **Buena**



■ Podremos intercambiar el control de 4 héroes en cualquier momento, sin pasar por menús.

■ Los combates multitudinarios seguirán siendo el corazón de esta aventura de acción.

HAZE

Free Radical | Primer trimestre 2007

Los creadores de la saga *TimeSplitters* trabajan en un nuevo shooter futurista. En él, nuestra misión consistirá en acabar con un pequeño grupo revolucionario, aunque pronto se convertirá en un infierno repleto de sorpresas, tiros, armas, vehículos para conducir...

Primera Impresión: **Muy Buena**



■ En el papel de un agente especial tendremos que acabar con una guerrilla revolucionaria.



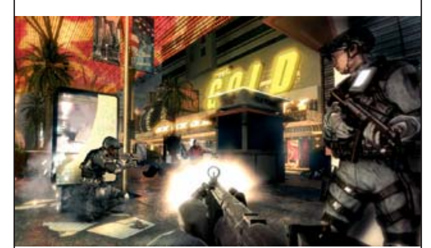
■ La recreación de la espesa jungla promete ser uno de los puntos fuertes del juego.

RAINBOW SIX LAS VEGAS

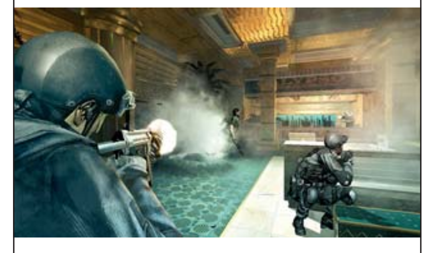
Square Enix | Finales 2006

Una fabulosa recreación de la glamurosa ciudad de los neones será el telón de fondo para las nuevas misiones de este grupo de élite, entre las que por supuesto habrá secuestros. No faltarán un montón de nuevas órdenes y opciones tácticas, ni el último grito en tecnología.

Primera Impresión: **Muy Buena**



El abanico de opciones tácticas crecerá de forma importante, para ser más fiel a la realidad.



BROTHERS IN ARMS HELL'S HIGHWAY

UbiSoft | Finales 2006

Ambientado en la operación Market Garden de la II Guerra Mundial, este shooter táctico nos permitirá revivir algunas de las batallas más importantes de esta audaz operación aliada, manejando a distintas escuadras de soldados (bazookas, francotiradores... etc.).

Primera Impresión: **Muy Buena**



Podremos dar órdenes a nuestros soldados, dispersarlos por el entorno...

HEAVENLY SWORD

Sony | Noviembre 2006

Una espada que te llevará literalmente al cielo...



Nariko, la heroína, hará gala de unos habilidades tan acrobáticas como demoledoras.





Para muchos ha sido uno de los mejores juegos de PS3 mostrados en la feria, y uno de los primeros en demostrar la capacidad de la consola. Su argumento nos contará la historia de Nariko, una joven que se verá obligada a empuñar la mítica espada de una deidad (con el peligroso don de absorber lentamente la vida de quien la utilice), para frenar el avance de un rey invasor. Como pudimos comprobar en la demo de un nivel que jugamos en el E3, tras esta trama se esconderá un juego de acción, en el que la pelirroja heroína se enfrentaba a varias oleadas de enemigos en unos espectaculares combates, en los que podía cambiar de arma (entre una espadón y unas dagas con cadena al estilo *God Of War*), utilizar elementos del entorno (mesas, bancos...)... Además, el sistema de lucha ofrecerá posibilidades, gran variedad de movimientos, especiales, bloqueos y contraataques... Y todo respaldado por unos gráficos de infarto.

Primera Impresión: **Excelente**



Dispondremos de multitud de armas, desde lanzas a bazokas, aunque ciertos enemigos serán como en *God Of War*, un minijuego de reflejos...

JOHN WOO'S STRANGLEHOLD

Midway | Noviembre 2006

Acción con todo el sabor del cine de Hong Kong



El famoso actor oriental Chow Yun Fat será el inspector Tequila en este trepidante juego.



Sencillez absoluta: con sólo dos botones dispararemos, correremos por paredes...





Concebido como la secuela de "Hard Boiled", uno de los mejores filmes de John Woo, *Stranglehold* será un juego de acción al estilo *Max Payne* y con claras referencias del cine de Hong Kong. Nosotros encarnaremos al inspector Tequila, quien se enfrenta a un nuevo caso, que por supuesto estará repleto de tiroteos. Entornos muy interactivos, acciones imposibles (como deslizarnos por una mesa mientras disparamos) y mucho estilo y exageración serán sus señas.

Primera Impresión: **Muy Buena**

THE DARKNESS

2K Games | Finales 2006

Disfruta en primera persona del cómic más oscuro

Basado en el cómic homónimo, este shooter subjetivo nos meterá en la piel de Jackie Escalado, un humano que se convierte en el huésped de la oscuridad, un siniestro poder que le otorga habilidades especiales, como invocar pequeñas criaturas llamadas darklings, utilizar los tentáculos que salen de su espalda o crear un agujero negro.

P. Impresión: **Muy Buena**



Los tentáculos nos permitirán levantar a los enemigos para abatirlos fácilmente.



Los darklings son pequeñas criaturas que podremos invocar utilizando las almas de los enemigos abatidos.



La oscuridad jugará un papel importante en su desarrollo, y por eso la ambientación será muy lúgubre.

ARMY OF TWO

Electronic Arts | 2007

Formamos parte de un "ejército" compuesto por dos mercenarios que tendrán que cooperar para sobrevivir. Podremos jugar toda la campaña cooperativamente con un amigo o bien dar órdenes con un headset a un segundo mercenario controlado por la consola. Por lo poco que pudimos ver, técnicamente es de lo mejorcito de PS3.

Primera Impresión: **Muy Buena**



La cooperación será vital para sobrevivir en situaciones como asaltar una base enemiga.

MARVEL ULTIMATE ALLIANCE

Activision | Finales 2006

Siguiendo el estilo de juego de *X-Men Legends*, que mezcla acción con toques de rol, podremos manejar a más de 20 superhéroes de la factoría Marvel y utilizar sus habilidades especiales en unos intensos combates. Saldrá en las tres consolas de Sony.

Primera Impresión: **Muy Buena**



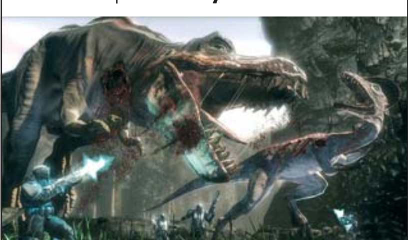
Spider-Man, La Cosa, Blade, Thor y otros superhéroes estarán disponibles en este título.

TUROK

Buena Vista Games | 2007

Fiel a la saga homónima, será un shooter subjetivo que ofrecerá dos estilos de juego: disparar "a saco" o actuar de forma sigilosa. Podremos pilotar vehículos y manejar un amplio arsenal, aunque lo más impresionante serán los saurios, realmente grandes y vistosos.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Los saurios y reptiles serán los enemigos más peligrosos, aunque habrá humanos y sorpresas...

TONY HAWK'S PROJECT 8

Activision | Finales 2006

PS3 pone todo su potencial al servicio del rey del skate

Tony Hawk y algunos de los mejores skaters del mundo han colaborado en el juego.



TH Project 8 nos ofrecerá escenarios enormes, tanto a lo alto como a lo ancho, y totalmente abiertos llenos de divertidos desafíos.

Ahora incluso conseguiremos puntos al caernos y podremos ganar o perder respeto al realizar acrobacias frente a los peatones.



Gracias al nuevo control, ahora podremos realizar "virguerías" subidos en nuestra tabla.

Armado con su tabla y acompañado de otros skaters, Tony Hawk en persona hizo las delicias de los visitantes de la feria al hacer una demostración en el half-pipe que Activision montó junto a su stand, y que fue un pequeño anticipo de lo que nos espera en *Tony Hawk´s Project 8*, el primer título de la saga en PS3. En esta ocasión, nos vamos a enfrentar a un montón de skaters reales en variados desafíos: superar un récord, alcanzar una altura o número de movimientos determinada... algo ya habitual en la saga, pero que se renueva en esta ocasión. Y es que, por ejemplo, podremos cambiar de personaje en mitad de algunos retos e incluso configurar la ubicación de algunas "piezas" del escenario al principio del desafío para que nos sea más fácil lograrlo.

Y eso no es todo, porque podremos movernos con absoluta libertad por un mundo abierto en el que decidiremos en cada momento qué objetivos realizar o dónde ir. Además, también podremos realizar misiones secundarias, minijuegos, encontrar zonas secretas, aprender nuevos movimientos y disfrutar de un modo Online para dejar claro en la Red quién es el mejor sobre una tabla de skate.

Primera Impresión: **Excelente**

VIRTUA TENNIS 3

Sega | 2007

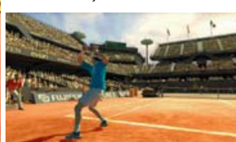
¿Nadal a nuestro lado? Un simple aprendiz...



El juego ofrecerá unos gráficos hiperrealistas y animaciones sensacionales.



El modo Carrera nos enfrentará a los mejores tenistas del mundo, todos reales.





La joya deportiva de Sega tampoco va a faltar a su cita con la nueva generación, y lo va a hacer a lo grande. El juego mantendrá el intuitivo sistema de control que ya conocemos y nos invitará a practicarlo en un divertido modo Carrera, donde nos enfrentaremos a los mejores tenistas del mundo. Además, habrá minijuegos para mejorar nuestras habilidades y podremos personalizar a nuestro tenista con un potente editor. Y gráficamente... genial.

Primera Impresión: **Excelente**

RAYMAN (TÍTULO PROVISIONAL)

Ubisoft | Noviembre 2006

PS3 sufre una invasión de lo más divertida

Rayman se estrena en la nueva generación protagonizando un plataformas en el que tendrá que salvar al mundo de una invasión de conejos diabólicos, con la ayuda de criaturas mágicas, como águilas, arañas o tiburones. Para ello, podremos movernos por los enormes y coloristas escenarios del juego, disfrutando de una enorme libertad de acción.

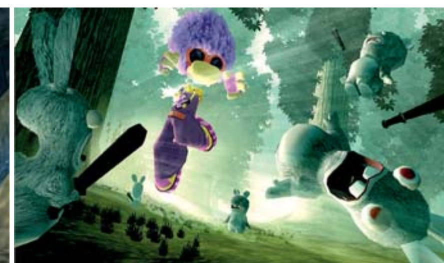
P. Impresión: **Muy Buena**



Un ejército de conejos diabólicos invade el fantástico mundo de Rayman.



Contaremos con la ayuda de otras criaturas mágicas, como arañas, rinocerontes, águilas...



El juego ofrecerá enormes escenarios y divertidos personajes acabados en un estilo "cartoon".

SINGSTAR

Sony | 2007

El karaoke de Sony salta a PS3 cargado de novedades. Para empezar, podremos volcar todos los *SingStar* de PS2 al disco duro y hacer una lista sólo con las canciones que queramos cantar. Además, a través de sus opciones Online, podremos acceder a una tienda virtual para comprar nuevas canciones de un inmenso catálogo musical.

Primera Impresión: **Muy Buena**



SingStar en PS3 ofrecerá la misma diversión que en PS2, pero ahora será personalizable.

SONIC THE HEDGEHOG

Sega | 2007

La mascota de Sega aprovechará su 15º aniversario para estrenarse por la puerta grande en la nueva generación. El juego promete gráficos tridimensionales espectaculares, una sensación de velocidad vertiginosa y la posibilidad de usar vehículos.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Sonic protagonizará una nueva aventura aprovechando todo el potencial de PS3.

THE EYE OF JUDGEMENT

Sony | 17 de Noviembre

Combinando un tablero y un mazo de cartas reales con la cámara EyeToy, el juego nos permitirá enfrentar a nuestros monstruos contra los de otros amigos en combates con toques de estrategia.

Primera Impresión: **Muy Buena**



La cámara EyeToy trasladará a la pantalla la carta que pongamos sobre el tablero real.

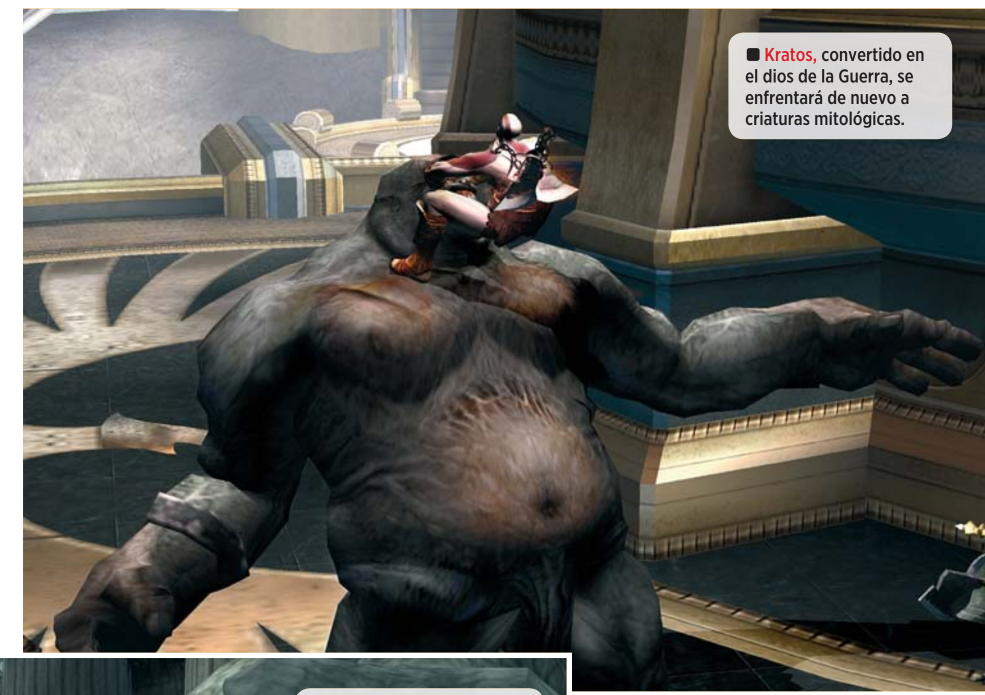
GOD OF WAR II

Sony | 2007

Los dioses nunca han vivido una guerra como ésta...

Uno de los mejores juegos del año pasado, *God of War*, vuelve a PS2 con una continuación cargada de acción y espectacularidad. Kratos, convertido ahora en el dios de la Guerra, intentará poner fin a la maldición que recae sobre él viajando hasta los confines del mundo y enfrentándose a numerosos enemigos, gran parte de ellos extraídos de la mitología griega, como el cíclope, el glifo, Cerbero... Eso sí, los espectaculares gráficos que vimos en la primera entrega han sido mejorados aún más si cabe y contaremos con nuevas habilidades y armas, como el uso de magias elementales o emplear nuestra cadena para balancearnos. Los puzzles seguirán presentes también en esta entrega, aunque serán más difíciles que en la aventura anterior.

Primera Impresión: **Excelente**



Kratos, convertido en el dios de la Guerra, se enfrentará de nuevo a criaturas mitológicas.

Gráficos, música, enemigos... todo lucirá de forma espectacular exprimiendo PS2 al máximo.

Kratos contará con nuevas habilidades, lo que dará lugar a una aventura más completa y variada.

YAKUZA

Sega | Septiembre

La mafia se traslada a Tokio...





Kazuma formó parte de la Yakuza, la mafia japonesa, y después de 10 años en prisión quiere dejar todo eso atrás. Pero alguien le ha tendido una trampa, haciéndole responsable de la desaparición de 100 millones de dólares de la mafia. Perseguido por la Yakuza, Kazuma tendrá que sobrevivir en las calles de Tokio, usando sus puños y su ingenio para descubrir la verdad en un juego de acción en el que, además, podremos mejorar nuestras habilidades, interrogar a otros personajes, apostar dinero...

Primera Impresión: **Muy Buena**



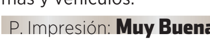
En esta aventura de acción tendremos una enorme libertad para movernos y tomar decisiones.

SCARFACE THE WORLD IS YOURS

Vivendi | Octubre

El hampa necesita un nuevo "capo" criminal

Basado en la película "El Precio del Poder", en el juego tendremos que ayudar a Tony Montana, el personaje de Al Pacino, a volver a levantar su imperio criminal y vengarse de los culpables de su caída. Será un juego "estilo *GTA*" en el que nos moveremos libremente por el Miami de los años 80 cumpliendo misiones y manejando armas y vehículos.


P. Impresión: **Muy Buena**



El objetivo del juego será ayudar a Tony Montana a vengarse del traficante Soza.



También podremos conquistar territorios acabando con otras bandas rivales y quedándonos con sus "negocios".



Todo el lujo del imperio criminal de Montana estará fielmente reflejado en el juego: coches, chicas, ropa...

SUPERMAN

Electronic Arts | Finales 2006

Basado en la película que veremos este verano y en los cómics, en este juego nos vestiremos la capa del Hombre de Acero para defender una Metrópolis inmensa del ataque de supervillanos o catástrofes naturales usando todos los poderes de Superman.

Primera Impresión: **Buena**



El objetivo será defender Metrópolis de las distintas amenazas que atacarán la ciudad.



JUST CAUSE

Eidos | Septiembre

Aventura "al estilo *GTA*" en la que nos moveremos libremente cumpliendo misiones por la isla de San Esperito, un paraíso tropical bastante corrupto. Podremos manejar distintas armas y hasta 100 vehículos, terrestres, acuáticos o aéreos. Pinta bastante bien.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Seremos un agente encubierto en una isla llena de facciones corruptas y dispuestas a todo.



OKAMI

Capcom | 2007

Devuelve la luz a un mundo sumido en las tinieblas


■ *Okami* ofrecerá un preciosista y original apartado gráfico.



El legendario demonio Orochi ha vuelto a la vida y ha asolado el mundo. Para restaurar el orden y su belleza natural, asumiremos el papel de un lobo blanco que representa al dios solar Amaterasu. Bebiendo de la mitología japonesa clásica y con un estilo visual preciosista, el juego nos invitará a devolver al mundo su color usando un pincel mágico. Eso sí, también habrá que derrotar a numerosos enemigos, resolver puzzles y abrirnos camino en un mundo lleno de oscuridad.

Primera Impresión: **Muy Buena**

■ El dios solar Amaterasu, convertido en un lobo blanco, tendrá que devolver la luz a un mundo sumido en la oscuridad por el demonio Orochi.

SPLINTER CELL AGENTE DOBLE

Ubisoft | Octubre

Sam Fisher se pasa al otro bando para hacer justicia





Sam Fisher se convierte en un agente doble infiltrado en una banda criminal, una situación que en ocasiones nos obligará a elegir de qué bando estamos, lo que influirá en el desarrollo de una historia que nos planteará todo tipo de misiones, desde escapar de una cárcel a acabar con soplones o colocar bombas. No faltarán el sigilo, los gadgets y el modo Online.

P. Impresión: **Excelente**


■ El sigilo y la infiltración seguirán siendo la parte más importante de *Agente Doble*, aunque no faltarán los tiros...


■ Shanghai, Sudamérica, Los Ángeles o Nueva York serán algunos de los lugares que visitaremos en el juego.

EYETOY KINETIC COMBAT

Sony | Otoño 2006

Diviértete mientras entrenas, pequeño saltamontes...



Con *Kinetic Combat* practicaremos artes marciales de forma divertida.

Después del éxito obtenido por este "entrenador" personal avalado por Nike, Sony vuelve a la carga y lanza una segunda entrega, aunque esta vez va más allá. Y es que, además de ponernos en forma siguiendo el plan de entrenamiento diario que nos marque nuestro monitor, vamos a recibir también clases de artes marciales, concretamente de Kung Fu. Hasta cuatro estilos distintos, cada uno centrado en distintos valores deportivos, nos servirán para mantenernos en forma en casa mientras nos divertimos.

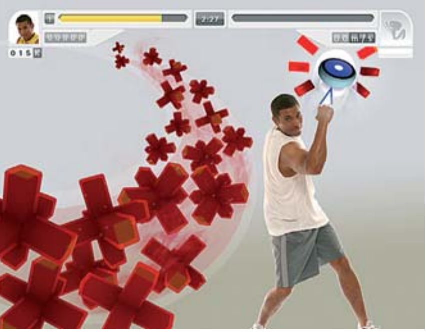
P. Impresión: **Muy Buena**



El plan de entrenamiento será de 16 semanas y podremos elegir un monitor para que nos enseñe los movimientos a poner en práctica en divertidos minijuegos.



También habrá jefes finales, a los que tendremos que vencer usando los 200 movimientos que aprenderemos.



Para "caber" en pantalla tendremos que acoplar a la cámara una lente especial que vendrá con el juego.

NBA 07

Sony | Octubre

Tras un par de años sin dejarse ver por estos lares, la serie de simuladores de basket de Sony vuelve a la carga con un entrega en la que la inteligencia artificial de los rivales promete ser su mejor baza. También ofrecerá un espectacular apartado técnico, opción multijugador y minijuegos de habilidad.

Primera Impresión: **Muy Buena**



NBA 07 será un duro rival para sagas consagradas como *NBA Live* o *NBA 2K*.

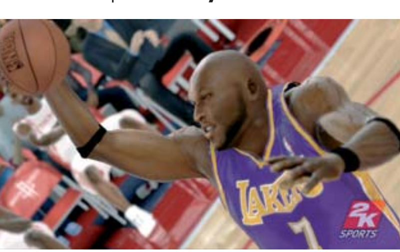


NBA 2K7

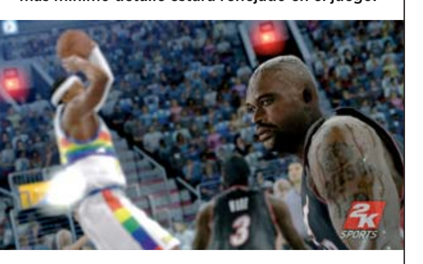
2K Sports | Finales 2006

Mejorado respecto a la última entrega, sobre todo en el control, viviremos partidos de basket muy realistas donde todo, desde las animadoras, los anuncios, el banquillo y los jugadores, claro, estarán fielmente recreados para traer el espectáculo de la NBA a nuestra consola.

Primera Impresión: **Muy Buena**



La calidad gráfica será espectacular: hasta el más mínimo detalle estará reflejado en el juego.





DIRGE OF CERBERUS FFVII

Square Enix | Finales 2006

Restaura la paz a punta de pistola

Square Enix deja un lado el rol para ofrecernos un juego de acción puro y duro. Situado tres años después de *Final Fantasy VII*, manejaremos a Vincent Valentine en una aventura que nos invitará a recorrer lugares y reencontrarnos con personajes ya conocidos, mientras desvelamos el misterio que rodea a una organización militar conocida como "Deepground". Podremos manejar y mejorar diversas armas de fuego, convertir a Vincent en una bestia de gran poder y usar ataques especiales y combos ante nuestros enemigos. Lo que hemos podido jugar nos ha gustado bastante, aunque eso sí, todavía quedan cosas por mejorar y, a pesar de contar con la calidad que avala la saga de rol, no es un *Final Fantasy* "normal", lo que puede echar para atrás.

P. Impresión: **Muy Buena**



Dirge of Cerberus continuará *FFVII* en una aventura de acción con Vincent de protagonista.

La misteriosa organización militar "Deepground" será nuestra enemiga.

Las escenas entre capítulos tendrán la calidad habitual en los juegos de la saga.

GOD HAND

Capcom | Por confirmar

La mano de los dioses se posa en PS2






Gracias a "La Mano de Dios" libraremos divertidos combates muy espectaculares.

Tras perder su brazo a manos de una banda, Gene lo ve sustituido por una reliquia mágica conocida como "La Mano de Dios", que le otorga habilidades sorprendentes y que también es codiciada por un montón de demonios que irán detrás nuestro para conseguirla. Para defendernos, contaremos con un montón de movimientos y combos, a cual más espectacular, que podremos usar en unos combates en los que también se mezclarán momentos de humor.

Primera Impresión: **Muy Buena**

GHOST RIDER

2K Games | Principios 2007

Para combatir a los demonios nos convertiremos en uno

El personaje de Marvel Cómics cobrará vida el año que viene, tanto en el cine como en PS2. Convertidos en un demonio vengador, viviremos una aventura de acción al estilo *God of War* en la que usaremos nuestras cadenas y poderes infernales para avanzar por los niveles mientras despachamos demonios. También podremos manejar nuestra moto llameante en fases de conducción.

Primera Impresión: **Buena**




Ghost Rider será un juego de acción en el que manejaremos a un demonio.

ACE COMBAT THE BELKAN WAR

Sony | Otoño 2006

Arcade con cierta dosis de estrategia, en el que podremos manejar hasta 30 aviones reales de combate en misiones de asalto o espionaje, por ejemplo. Contará con una IA bastante real y un modo para dos jugadores a pantalla partida.

Primera Impresión: **Muy Buena**



La última entrega de la saga responderá algunas de las incógnitas de *AC: Squadron Lider*.



Hasta 30 aviones de combate distintos podremos manejar durante las misiones.

DESTROY ALL HUMANS! 2

THQ | Otoño 2006

Krypto 137, el alienígena protagonista de la primera parte, volverá a la Tierra en esta secuela ambientada en los años 60 para intentar de nuevo conquistar el planeta. Humor, acción y un modo cooperativo para dos jugadores serán sus puntos fuertes.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Krypto 137 volverá a intentar conquistar la Tierra, esta vez en los años 60.



El uso de los poderes de Krypto volverá a ser uno de los puntos más divertidos del juego.

APE ESCAPE MILLION MONKEYS

Sony | 2007

Esta vez no hay que capturar monos... ¡Hay que acabar con ellos! Podremos elegir distintos vehículos y armas futuristas para pelear contra las hordas de monos que llenarán la pantalla. También contará con modo multijugador para 4 jugadores.

Primera Impresión: **Buena**



Hay que salvar el planeta de una invasión de monos utilizando vehículos y armas futuristas.

ERAGON

Vivendi | Noviembre

Basado en la película y la novela, en este juego podremos manejar a Eragon y a Saphira, su dragón, en una aventura de fantasía que combinará acción directa, exploración y magia con las sorprendentes posibilidades y habilidades de un dragón.

Primera Impresión: **Buena**



El juego contará también con opciones multijugador de forma cooperativa.

JUSTICE LEAGUE HEROES

Eidos | Otoño 2006

Los héroes más famosos de DC, Superman, Batman, Wonder Woman, Flash y muchos más, protagonizarán una aventura de acción con toques roleros en la que se usarán sus poderes para derrotar a diversos supervillanos.

Primera Impresión: **Buena**



2 jugadores en modo cooperativo podrán manejar a sus héroes favoritos en esta aventura.

SOCOM COMBINED ASSAULT

Sony | 2007

Las Fuerzas Especiales te necesitan otra vez





El título estrella del juego Online de PS2, *Socom*, nos ofrece una nueva entrega en la que volveremos a meternos en la piel de este comando de fuerzas especiales. La principal novedad de *Combined Assault* será que nos permitirá jugar la tradicional Campaña para 1 jugador, cooperando con un amigo. Por supuesto, podremos seguir jugando con el headset y su punto fuerte seguirá siendo el modo Online, donde habrá nuevos mapas en los que nos podremos enfrentar hasta 32 jugadores.

Primera Impresión: **Excelente**



Socom CA nos permitirá jugar la campaña en modo cooperativo.

LEGO STAR WARS II

LucasArts | Otoño 2006

Revive la Guerra de las Galaxias, pieza a pieza







Los momentos más famosos de la trilogía clásica estarán recreados en el juego.

Tras el éxito de la anterior entrega, LucasArts nos ofrece, siempre desde el humor y con todo recreado a través de piezas Lego, las aventuras vividas por Luke Skywalker, Han Solo y compañía en la trilogía "clásica". Así, viviremos solos, o en modo cooperativo con otro amigo, los momentos más famosos de las películas en una aventura con toques plataformeros y mucho, mucho humor.

Primera Impresión: **Excelente**

GUITAR HERO II

RedOctane | 2007

Tu público te reclama de nuevo en el escenario



Guitarra en mano, tocaremos 55 temas de grupos como Van Halen, Black Sabbath...



El modo cooperativo permitirá que cada jugador toque distintos instrumentos.





Hace poco que ha aparecido *Guitar Hero* en nuestro país y ya se ha anunciado su secuela. En ella volveremos a los escenarios para interpretar con nuestra guitarra 55 temas de grupos tan conocidos como Black Sabbath o Van Halen. Como novedad, permitirá un modo cooperativo en el que el segundo jugador podrá elegir entre la guitarra secundaria o el bajo para acompañar a la guitarra principal.

Primera Impresión: **Excelente**

B-BOY

Sony | Septiembre

El baile callejero nos desafía en PS2 y PSP

Con 40 temas musicales de Hip-Hop y Funk clásico como fondo, nuestro objetivo en este juego es desafiar y vencer a 40 "B-Boys", o bailarines de breakdance, siguiendo el ritmo de la música y realizando los movimientos tan característicos de esta modalidad de baile. Además del modo Campeonato, también podremos disfrutar de un modo Libre para practicar.

P. Impresión: **Buena**



Bailar breakdance al ritmo de la música y vencer a otros B-Boys es el objetivo.





Hasta 21 localizaciones distintas visitaremos durante las competiciones contra otros "B-Boys".'



El juego incluirá 40 temas de Funk y Hip-Hop y contará con la colaboración de diversos B-Boys reales.

CAPCOM CLASSIC COLLECTION 2

Capcom | Finales 2006

Para los más nostálgicos o seguidores de la moda retro, Capcom lanza una segunda entrega de esta colección con títulos como *Black Tiger*, *1941*, *Street Fighter II Turbo* o *Captain Comando* entre otros. Todos vendrán recopilados en un solo disco y además incluirán extras, como imágenes o remixes de la música de los juegos.

Primera Impresión: **Muy Buena**



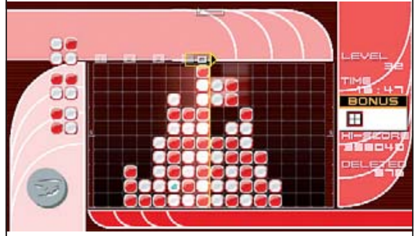
La recopilación incluirá hasta 20 arcades clásicos de Capcom, como *Street Fighter II Turbo*.

LUMINES PLUS

Buena Vista Games | Otoño 2006

Tras pasar por PSP, llega la versión para PS2 de este adictivo y divertido puzzle. Esta vez incluirá nuevas opciones jugables y la posibilidad de disfrutar de un modo para dos jugadores, ya sea enfrentados entre sí o unidos contra la máquina.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Lumines ofrecerá en su versión para PS2 más diversión y "pique" que la ofrecida en PSP.

THRILLVILLE

LucasArts | Otoño 2006

Construir y gestionar un parque de atracciones no es algo nuevo. Pero el poder disfrutar de las atracciones que creemos, visitar el parque como un turista más y jugar a minijuegos, sí. Y además contará con opciones Online para 4 jugadores.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Thrillville contará con 150 "misiones" a realizar dentro del parque de atracciones.

FINAL FANTASY XII

Square Enix | 2007

La saga de rol más famosa se despide de PS2

Y lo hace por la puerta grande. La historia nos situará en el mundo fantástico de Ivalice, donde el Imperio Arcadia ha subyugado el reino de Dalmasca. Vaan, un joven que perdió a su hermano a manos del Imperio, conocerá a la princesa Ashe, la única superviviente del linaje real de Dalmasca, y ambos se embarcarán en una aventura para intentar acabar con la tiranía Arcadia. Como veis, una historia muy en la línea de la serie, que se verá plasmada en pantalla con unos gráficos y animaciones simplemente espectaculares y una enorme libertad a la hora de movernos por las ciudades. Aunque quizá lo mejor sea el nuevo sistema de combate, en el que se eliminan los encuentros aleatorios y se controla al personaje en tiempo real.

P. Impresión: **Excelente**



Los protagonistas, Vaan y la princesa Ashe, intentarán acabar con la tiranía del Imperio Arcadia.

La novedad más importante será el nuevo sistema de combate, más dinámico y divertido.

La historia principal durará unas 40 horas, aunque conseguir el 100% costará unas 150 horas. ¡Casi nada!

DAWN OF MANA

Square Enix | Sin confirmar

Aventuras en un mundo lleno de magia





En exclusiva para PS2, esta aventura nos invitará a descubrir los orígenes de un mundo fantástico y a descubrir por qué el árbol de la vida se está convirtiendo en piedra. De esta forma, recorriendo enormes y preciosistas escenarios totalmente en 3D, conoceremos divertidos personajes y fieros rivales, a los cuales nos enfrentaremos en combates de acción directa. Eso sí, podremos adquirir armas y objetos nuevos durante nuestra aventura y recurrir en ocasiones a la ayuda de otros personajes.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Mezclando rol y acción, esta aventura nos llevará a recorrer y fantástico y colorista universo.

PHANTASY STAR UNIVERSE

SEGA | Octubre

Un universo lleno de fantasía... en compañía









El modo Online será la principal baza de este juego de rol de acción.

Phantasy Star se estrena en PS2 con un RPG de acción en el que tomamos el papel de Ethan Waber, un cadete que intentará salvar a su hermana, que vive en un planeta amenazado por unas extrañas criaturas llamadas Semillas. Así, junto a otros personajes, podremos viajar por tres mundos distintos en una aventura que durará cerca de 40 horas en su modo offline. Y es que también contará con modo Online, que nos permitirá unirnos libremente a otros aventureros.

Primera Impresión: **Muy Buena**

XENOSAGA III

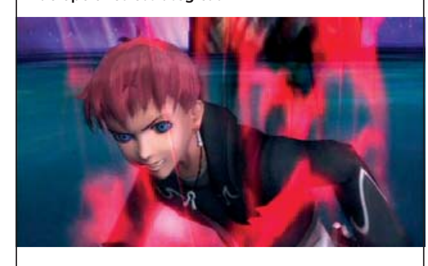
Namco Bandai | Finales 2006

RPG por turnos con toques estratégicos en el que asistiremos al final de la trilogía que enfrenta a humanos contra una raza extraterrestre conocida como "Gnosis". Contará con 60 niveles a superar, minijuegos y la opción de mejorar nuestras armas y habilidades. Además, ofrecerás más de 8 horas de vídeos...

Primera Impresión: **Buena**



Los combates por turnos ofrecerán multitud de opciones estratégicas.

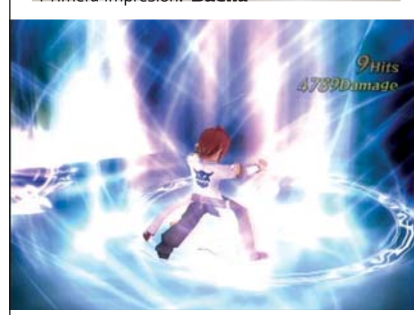


TALES OF THE ABYSS

Namco Bandai | Finales 2006

Otro RPG, esta vez hasta para cuatro jugadores, en el que acompañaremos al joven Luke en busca de la verdad que se oculta tras una profecía. Totalmente en 3D, podremos usar ataques mágicos y movernos libremente, incluso en los combates.

Primera Impresión: **Buena**



Algunas de las acciones o decisiones que tomemos afectarán en parte a la historia.



VALKYRIE PROFILE 2

Square Enix | Sin confirmar

Basado en la mitología nórdica, Square Enix nos presenta un RPG que nos mete en la piel de Alicia, una princesa que lleva en su interior el espíritu de una valkiria que la ayudará a mediar en una brutal guerra... Podremos manejar a 4 personajes y contará con un innovador sistema de combate en el que no tendremos que esperar turno para dar órdenes a nuestros héroes y podremos congelar a los rivales.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Podremos manejar 4 personajes que podrán hacer combos conjuntos en los combates.



Aunque el desarrollo es en 2D, todos los elementos gráficos serán tridimensionales.

.HACK// GU REBIRTH

Namco | Otoño 2006

La popular saga japonesa vuelve con una quinta entrega en la que volvemos a sumergirnos en "El Mundo" para intentar detener a los Asesinos de Jugadores. El sistema de juego será muy sencillo, igual que en anteriores entregas, aunque contará con mejoras, como poder "manipular" el entorno para conseguir nuevas habilidades.

Primera Impresión: **Buena**



Rebirth nos invitará a vivir fantásticas aventuras en un peligroso mundo "virtual".

ROGUE GALAXY

Sony | Octubre

Conviértete en un pirata espacial



Rogue Galaxy es un RPG en tiempo real que nos permitirá contará también con toques de estrategia.

Jaster se une a la tripulación de la nave pirata Dorgengoa en busca de un planeta legendario que esconde el secreto de la vida eterna. Aunque no son los únicos: la corporación Daytron tiene el mismo objetivo...Así se presenta *Rogue Galaxy*, un RPG de corte futurista con más de 100 horas de juego en el que manejaremos a 3 personajes en combates en tiempo real y en el que podremos crear armas propias, cumplir misiones secundarias y minijuegos.

P. Impresión: **Muy Buena**

Podremos cambiar de personaje incluso en mitad de las peleas y decidir qué ataques o armas usar usamos nosotros y nuestros compañeros.



Junto a nuestros dos compañeros, visitaremos 5 mundos totalmente tridimensionales por toda la galaxia.



También podremos realizar misiones secundarias y disfrutar de divertidos minijuegos a lo largo de la historia.

EYETOY PLAY SPORTS

Square Enix | Finales 2005

La excusa perfecta para divertirse y estar en forma...





Si después de los Juegos Olímpicos de Invierno y del Mundial de fútbol de Alemania todavía vas a querer más deporte no busques más: *EyeToy Play Sports* es la solución. Y es que, gracias a los más de 100 juegos que incluye, vamos a poder destacar en disciplinas como el tenis, el rugby, la maratón, tiro con arco, fútbol y un montón más de divertidos minijuegos hasta para 8 jugadores. Y eso no es todo, porque por primera vez, vamos a poder disfrutar ¡compitiendo por parejas de forma cooperativa!

Primera Impresión: **Excelente**



100 pruebas basadas en deportes es la nueva propuesta de *EyeToy*.

BUZZ! THE SPORTS QUIZ

Sony | Otoño 2006

¿Eres el que más sabe de deportes? Demuéstralo.









8 jugadores podrán participar a la vez en este simpático concurso deportivo.

Y seguimos con la oferta deportiva. *Buzz*, el simpático presentador virtual de la serie de concursos para PS2, vuelve a la carga con una nueva edición, que recupera el sistema de juego de las anteriores. Es decir, 10 rondas de preguntas en las que los pulsadores son fundamentales para responder a tiempo. Eso sí, ahora las preguntas no van a ser de música o de cultura general, si no de deportes. El juego ideal para los "listillos" del deporte que quieran retar a sus amigos.

Primera Impresión: **Muy buena**

BUZZ! JUNIOR JUNGLE PARTY

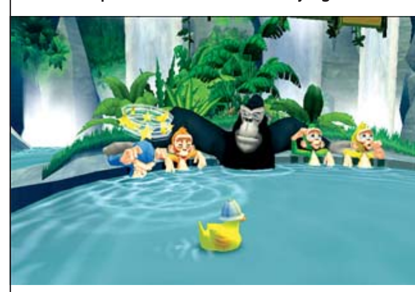
Sony | Otoño 2006

Los más pequeños también podrán jugar a *Buzz*, pero en lugar de participar en un concurso de preguntas y respuestas, disfrutarán de entretenidos y simpáticos minijuegos.

Primera Impresión: **Buena**



Con el sistema de pulsadores, los jugadores tendrán que realizar divertidos minijuegos.



EYETOY LEMMINGS

Sony | Otoño 2006

Los *Lemmings* llegarán a PS2 en un juego que sigue la idea del original: guiar a estos pequeños seres para que puedan superar todo tipo de obstáculos. Lo bueno viene con el uso de la cámara EyeToy, ya que será nuestro cuerpo el que les ayudará...

Primera Impresión: **Muy Buena**



El juego contará con 5 niveles nuevos, más 150 de la versión de PSP y un editor de niveles.



METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS

Konami | 2007

Por fin, el *Metal Gear* que todos estábamos esperando en PSP

■ *Portable Ops* será una aventura nueva, con un montón de opciones de juego en red local y Online.



■ Todas las acciones de Snake en PS2 estarán en *Portable Ops*: cotillear por las esquinas, reptar, saltar obstáculos...

■ Podremos reclutar a otros personajes de la saga, con los que podremos coordinar ciertas acciones, como ataques sorpresa.

Se acabaron las cartas y los turnos. Konami por fin nos va a dar lo que estábamos pidiendo: un *Metal Gear* de acción para PSP.
Su trama arrancará tras los hechos de *MGS3: Snake Eater*, y nos contará como Big Boss forma los FOX-HOUND para acabar con la unidad FOX, responsable de fomentar una sangrienta revuelta en Sudamérica. De este modo, los seguidores de *MGS* podrán por fin disfrutar de uno de los capítulos que faltaba en la trama principal de la saga, y descubrir que pasó con Major Zero, Paramedic y otros personajes.
Portable Ops ofrecerá el estilo de juego visto en PS2, mezclando sigilo y acción con numerosos elementos nuevos, como la posibilidad de reclutar camaradas para formar un comando (podemos incluso reclutar nuevos personajes Online o intercambiar los que tenemos con otros jugadores), un nuevo sistema de cámaras adaptado a PSP... E incluso modos de juego multijugador, donde destacarán opciones como la "bandera blanca", que nos permitirá rendirnos en una ronda para poder luchar en la siguiente o bien quedarnos fuera de juego al morir.

Primera Impresión: **Excelente**



■ El nivel gráfico, por increíble que parezca, no tendrá nada que envidiar a los *Metal Gear* de PS2.

SILENT HILL ORIGINS

Konami | Invierno 2006

Las puertas del horror se abrirán al mundo portátil



El camionero Travis O'grady será la nueva víctima del pueblo maldito.



El mal gusto, la oscuridad y los "bichos" horribles serán una constante en *SH Origins*.





Precuela ambientada 8 años antes del primer *Silent Hill*, *Origins* (título aún provisional), nos meterá en el pellejo del atormentado camionero Travis O'grady, que llegará al pueblo maldito por circunstancias aún no reveladas. En su particular pesadilla visitaremos tanto lugares nuevos del "encantador" pueblecito, como escenarios ya conocidos, como la escuela, "saboreando" la conocida mezcla de acción, puzzles, sustos y mal gusto.

Primera Impresión: **Excelente**

CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

Square Enix | 2007

El esperado regreso del mayor mito del rol

Siguiendo la moda de las precuelas, *Crisis Core* nos contará la historia de Zack, un mercenario de SOLDADO (el cuerpo de élite de Shinra) que aspira a subir en el escalafón. Aunque Square Enix aún no ha confirmado los detalles, parece que el juego estará muy orientado a la acción. Lo que sí es seguro es que técnicamente será impresionante...

P. Impresión: **Excelente**



Sephirot, el villano de *FFVII*, aparecerá en *CC* y protagonizará un brutal combate.



El protagonista, Zack, es un joven con ansias de ascender en SOLDIER, el cuerpo de élite de Shinra.



En *Crisis Core* volveremos a Midgar y otros lugares de *FFVII*, donde nos reencontraremos con viejos conocidos.

VALKYRIE PROFILE: LENNETH

Square Enix | Finales 2006

Es el remake de un curioso juego de rol que nunca llegó a salir en Europa, basado en la mitología nórdica. Junto con una historia épica de desarrollo 2D, ofrecerá 24 personajes con enormes opciones de mejora y evolución, varios finales dependiendo de nuestras decisiones, nuevos vídeos...

Primera Impresión: **Muy Buena**

El sistema de combate es original: cada héroe estará asociado a un botón para realizar combos.

El juego se basará en la mitología nórdica y se desarrollará por medio de vistosos vídeos.

GANGS OF LONDON

Sony | Noviembre 2006

El primer "spin off" de la saga *The Getaway* nos meterá de lleno en una guerra entre seis bandas. Podremos recorrer la ciudad libremente, participar en peleas cuerpo a cuerpo o con armas de fuego, visitar pubs para disfrutar de minijuegos...

Primera Impresión: **Muy Buena**



Como en ambos *The Getaway* de PS2, el juego mezclará conducción, tiroteos...



Habrá 6 bandas distintas, diversos modos de juego, minijuegos como una partida de dardos...

ULTIMATE GHOSTS'N GOBLINS

Capcom | Septiembre

La insuperable resurrección de un mito de los videojuegos

■ *UGNG* será un juego de acción puro u duro, en el que tendremos que enfrentarnos a las huestes del infierno: zombis, fantasmas...

Uno de los juegos más recordados de la década de los 80 se estrenará en PSP con una genial puesta al día, en la que no faltarán los gráficos 3D (aunque el desarrollo será 2D) ni las novedades. Eso sí, la trama será tan simple como en anteriores entregas: rescatar a la princesa de las garras del infierno. Eso sí, Sir Arthur, el prota, contará con nuevas ayudas: subir de nivel para desarrollar magias y mejores ataques, disparar en vertical, realizar saltos dobles... Además, podremos volver a los niveles superados para descubrir rutas alternativas, mejores armas... Promete ser uno de los mejores juegos de PSP.

P. Impresión: **Excelente**

■ Gráficos 3D, un desarrollo no lineal, más armas y magias... las novedades de *UGNG* serán muy variadas.



■ Como en anteriores *GNG*, Sir Arthur puede perder la armadura e ir en "gayumbos", y puede que pierda hasta la carne en *UGNG*...



■ La mecánica será tan simple como avanzar eliminando a todos los enemigos... Aunque no será un juego fácil.

KILLZONE: LIBERATION

Sony | Finales 2006

La guerra ahora se juega en tercera persona



La acción y los tiros serán las "estrellas", aunque también tendrá un componente táctico.



Junto al modo cooperativo, *KL* contará con modos para 6 jugadores en red local.





La continuación de uno los mejores shooters de PS2 también va a saltar a PSP, pero con una perspectiva en tercera persona. Su trama se centrará en el rescate de rehenes, a lo largo de 16 misiones en las que no faltarán los vehículos para pilotar (tanques, hovercrafts...), un gran abanico de armas ni las opciones tácticas. Además, podremos jugar la campaña entera cooperando con un amigo gracias a las opciones Wi-Fi de la consola.

Primera Impresión: **Muy Buena**

RATCHET & CLANK SIZE MATTERS

Sony | Primavera 2007

¿El tamaño importa... en un plataformas?

Dos de los personajes más famosos del universo de PS2 protagonizarán una aventura completamente nueva en PSP. En ella descubrirán una nueva raza que esconde unos oscuros propósitos, y como siempre, tendrán que "tirar" de un enorme y ocurrente arsenal, recorrer amplios escenarios llenos de saltos, pilotar vehículos, superar minijuegos...



P. Impresión: **Muy Buena**



Los disparos y las armas llevarán la voz cantante, aunque habrá saltos, vehículos...



Enemigos finales, armaduras que podremos mejorar y modos Wi-Fi serán otras de sus muchas virtudes.



Clank jugará un papel mucho más importante, y protagonizará más niveles que en anteriores *Ratchet*.

CODED ARMS CONTAGION

Konami | 2007

La secuela del primer shooter de PSP nos invitará a volver a adentrarnos en el programa militar AIDA, para evitar que unos terroristas se apoderen de información clasificada. Escenarios que se generan de forma aleatoria, nuevas armas, modos Online...

Primera Impresión: **Muy Buena**



Como en el primer *Coded Arms*, podremos configurar todos y cada uno de los controles.



Ofrecerá modos en red local y Online, para un máximo de ocho jugadores simultáneos.

SOCOM FIRETEAM BRAVO 2

Sony | 2007

Los Seals lucharán contra el terrorismo en 16 nuevas misiones repartidas por todo el mundo, en las encontraremos unos enemigos más inteligentes, mejores gráficos, 40 armas reales (y piezas para personalizarlas) y modos multijugador para 16 personas.

Primera Impresión: **Muy Buena**



Como en el primer *Fireteam Bravo*, podremos dar órdenes al soldado que nos acompaña.



Dependiendo de nuestra actuación, los civiles de la zona nos ayudarán de distintas formas...

DEAD HEAD FRED

Virgin | Primavera 2007

En el pellejo de Fred, un detective eliminado brutalmente y resucitado sin memoria, tendremos que seguir el rastro de nuestros asesinos para vengarnos. Podremos explorar grandes entornos, pelear, utilizar cabezas intercambiables con distintos poderes...

Primera Impresión: **Muy Buena**



■ Fred podrá utilizar cabezas intercambiables, que le darán diferentes habilidades o ataques.

BOUNTY HOUNDS

Namco Bandai | Sin Confirmar

En el futuro, la colonización de planetas provocará enfrentamientos, en los que participan los mercenarios Bounty Hound. Nosotros seremos uno de ellos y tendremos que limpiar 4 planetas de alienígenas, haciendo uso de más de 500 armas y armaduras.

Primera Impresión: **Muy Buena**



300 MARCH TO GLORY

Eidos | Sin confirmar (2007)

Basado en el cómic de Frank Miller, asumiremos el papel de Leónidas, líder de 300 espartanos en su lucha contra el inmenso ejército persa. Ofrecerá batallas multitudinarias al estilo *Dynasty Warriors*, minijuegos, enemigos finales... Gráficamente debe mejorar.

Primera Impresión: **Buena**



ACE COMBAT X

Namco Bandai | Sin confirmar

La acción aérea más intensa y portátil



■ Aviones como el F-14D o el Tomcat 3 estarán a tu alcance para cumplir todo tipo de objetivos.



■ Hasta cuatro "pilotos" podrán competir vía Wi-Fi en encarnizadas batallas.





Namco nos deleitará con una nueva entrega de su aclamada saga de juegos de combate aéreo. El juego, más arcade que simulador, nos permitirá pilotar más de 20 aviones reales (personalizables con distintas piezas) con los que protagonizaremos misiones de todo tipo: ataque, escolta, espionaje... Además, las decisiones que tomemos en una misión pueden afectar a las siguientes, creando una experiencia de juego mucho más abierta.

Primera Impresión: **Muy Buena**

DUNGEON SIEGE

2K Games | Octubre

Nuevas mazmorras esperan ser saqueadas...

Este título, procedente de una saga de PC, es un juego de acción con toques de rol al estilo *Untold Legends*. Elige a tu personaje entre 4 distintos y mejóralo peleando contra más de 100 criaturas en mazmorras y todo tipo de entornos. El toque original lo podrán las "mascotas" que llevaremos con nosotros y que nos ayudarán...

P. Impresión: **Muy Buena**



■ Habrá 16 "mascotas", que nos ayudarán en combate, acarrearán objetos...



■ Entre sus modos habrá uno para partidas rápidas: entra en un nivel y reparte estopa durante 5 minutos...



■ Modos Wi-Fi, evolución de personajes, varios niveles de dificultad... promete ser una experiencia duradera.

STAFF

Sonia Herranz Directora.
Abel Vaquero Director de Arte.
Alberto Lloret Redactor Jefe.
Daniel Acal, David Fraile Jefes de Sección.
Álvaro Menéndez Jefe de Maquetación.
Ruth Caravaca, Mercedes Abengoza Maquetación.
Ana María Torremocha, María Jesús Arcones Secretarias de Redacción.
Colaboradores: Rubén Guzmán, Juan Lara, Sonia Ortega, Daniel Lara, Mercedes López, Francisco Javier Gómez, Ana Antelo, Rubén Herrero, Patricia Gamo (maquetación), Alejandro Frago, Sergio Llorente (mapas), Carlos Burgaleta, J. C. Ramírez (dibujos).
playmania@axelspringer.es

Edita AXEL SPRINGER ESPAÑA, S.A.

Directora General **Mamen Perera**
Director de Publicaciones de Videojuegos **Amalio Gómez**
Subdirector General Económico-financiero **José Aristondo**
Director de Producción **Julio Iglesias**
Coordinación de Producción **Ángel Benito**
Directora de Distribución **Virginia Cabezón**
Director de Sistemas **Javier del Val**
Subdirectora de Marketing **Belén Fernández**

PUBLICIDAD
Director Comercial **José E. Colino**
Directora de Publicidad **Mónica Marín**
Jefes de Publicidad **Gonzalo Fernández, Rosa Juárez**
Coordinación de Publicidad **Mónica Saldaña**
C/ Los Vascos, 17 3ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32

REDACCIÓN
C/ Los Vascos 17, 2ª Planta. 28040 Madrid.
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 12 04 48

SUSCRIPCIONES
Tlf. 902 54 07 77

DISTRIBUCIÓN
DISPAÑA. C/ Orense 12-14, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Portugal: Johnsons Portugal. Rua Dr. José Apirito Santo, Lote 1 - A. 1900 Lisboa. Tlf. 837 17 39 Fax: 837 00 37.
DISTRIBUIDORA PARA AMÉRICA
HISPAMEDIA, S.L.C/ Aragón, 208, 3º -2ª
08840 Barcelona, España. Tlf.:934544815
Argentina: York Agency, S.A.
México: Pernas y Cía, S.A de C.V.
Venezuela: Distribuidora Continental

TRANSPORTE
BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
IMPRIME: RUAN
C/ Francisco Gervás, 12. Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-2704-1999
Edición: 9/2006
Printed in Spain

Publicación controlada por OJD

Esta revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin Cloro.

Hobby Press es una marca de Axel Springer España, S.A.



axel springer